NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

MEGA CONSOLE

OTTOBRE 1999
ANNO 6
L. 7.000
Gruppo Editoriale FUTURA

MEGA CONSOLE NUMERO 63

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

www.futura-ge.com



NINTENDO 64
PERFECT STRIKER 2
WWF ATTITUDE
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF
PREMIER MANAGER
ARMORINES
TOY STORY 2

RAYMAN 2

RECENSIONE ESCLUSIVA
PER NINTENDO 64!

DREAMCAST
SOUL CALIBUR
SPEED DEVILS
UEFA STRIKER
GUNDAM
SOUL FIGHTER
COOL BOARDERS
FRAME GRIDE
AIR FORCE DELTA

GAMEBOY COLOR
ALL STAR BASEBALL 2000
LUCKY LUKE



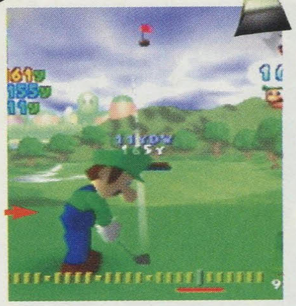
Dreamcast
JOIN THE REVOLUTION
VIRTUA STRIKER 2 VERSION '99
DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI
JOYSTICK fun
24H Consegna Velocissima
0444 326. 362
dominio@protec.it
DOMINIO
Via Gorizia 1/a Vicenza
Via Marinali 69 Bassano del Grappa
02 489. 52. 821
joyfun@libero.it
JOYSTICK FUN
Via Lorenteggio 38 Milano

MEGA sommario





Nintendo 64





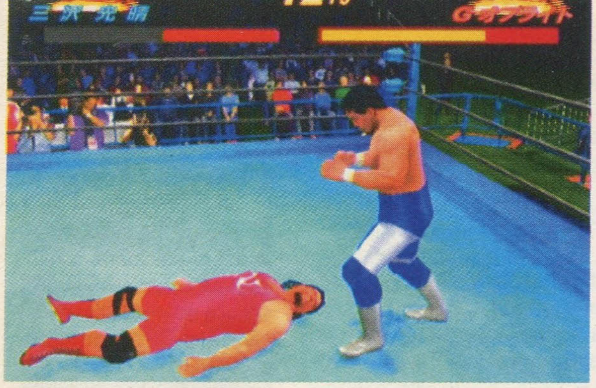


Dreamcast





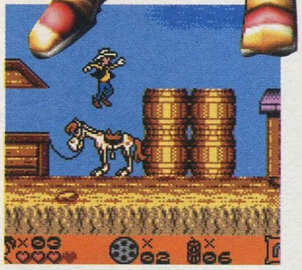


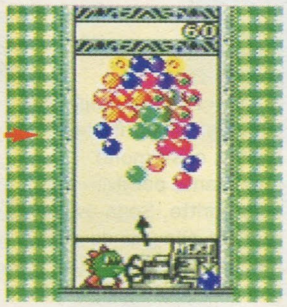






Gameboy Color









Rubriche





N. 63 Ottobre 1999

Gruppo Editoriale Futura SpA
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com

Direttore responsabile: Paolo Reina
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico: Barbara Varisco

Gruppo Editoriale FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 0266526213 (9.00-12.30)
Fax 0266526300
E-mail: abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1998 e 1999 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1998. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

Svago, e cambio di tendenza. Merce rara dopo le vacanze, con la scuola che impazza, il lavoro che procede e il Natale così dannatamente lontano. E come se tutto ciò non fosse già abbastanza ci si mettono anche le software house, posticipando giochi e cancellando titoli. Per fortuna che mamma Sega pare intenzionata a rispettare tutte le scadenze (anzi no, il DC europeo è stato posticipato al 14 ottobre) e così, grazie a lei avremo ancora da parlare, potremo fare processi e previsioni fino a quando i 2 begli addormentati nel bosco (Sony e Nintendo) non si desteranno svelando al grande pubblico quanto tramato e prodotto nell'oscurità. Avanti tutta quindi e poche storie, procediamo compatti contro le avversità, evitando scioperi, centrando alberi, danzando sui tavoli e fondendo una testata a caso della macchina. Eh... cosa non si fa per rompere la monotonia di tutti i giorni!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Sensations...

RITMI TRIBALI

A cura di Emanuele

Ciao Shogun, sono Emanuele, ci siamo già letti su Mega di Giugno. Ho notato che per quanto riguarda il discorso Dreamcast siete passati da una certa euforia iniziale (vedi le recensioni di Power Stone ed House of the Dead 2), ad un senso di disillusione/illusione nel giro di due mesi. Come ti ho già scritto ho 30 anni ed ormai ho acquisito una certa visione d'insieme sul discorso "mercato" che ora vorrei esporti.
Premetto che ritengo Dreamcast un'ottima macchina: come ti ho scritto compro pochi giochi ma buoni e penso che sia Sega Rally 2 che Sonic che House of the Dead 2 siano tre ottimi giochi, nonostante i difetti rilevati nelle vostre recensioni, che condivido appieno. Ed è proprio sul discorso difetti che vorrei costruire questa lettera. Prendiamo come base del discorso la sfida PSX vs Saturn. Innanzitutto ricordiamo a chi ha poca memoria storica che PSX ha debuttato se non erro alla fine del 1995 in versione Pal italiana, ma solo due anni dopo ha conosciuto quel successo di massa che tutti sappiamo (Natale 97 e Natale 98 sono stati due periodi di vero boom qui da noi in Italy, con ipermercati assediati da masse modello "Zombi" alla ricerca della Play) (lato positivo: molta gente era di parecchio sopra i 20 anni e non la comprava per i figli). Ora chiediamoci: perché nel momento del boom la gente ha scelto Play piuttosto che Saturn? Ritengo che le risposte potrebbero essere molte e diverse fra loro, tra l'altro tutte vere. Migliore marketing, migliore pubblicità, un sensibile calo dei prezzi (Play Pal l'ho pagata 700mila appena uscita), migliore reperibilità rispetto al Saturn, oppure la classica botta di culo che non guasta mai... Sai su che base ho fatto la mia scelta?? Ho scelto in base ai giochi disponibili: scegliere Saturn con Virtua Fighter o Play con Tekken e Wipeout? Troppo facile la risposta, e fu subito Play. Non sto dicendo che Tekken fosse meglio di VF, è che Play sembrava avesse più stile, fosse più amata e più seguita di quanto fosse Saturn. I giochi erano numericamente maggiori e più diversificati fra loro. Inoltre, cosa molto importante per il sottoscritto, Sega aveva toppato alla grande con Mega Cd e 32X (evitati come la peste grazie alle vostre recensioni ed impressioni, grazie!) e non si meritava molta stima (anche se quest'ultima motivazione avrà sicuramente influito pochissimo sulla scelta dei più). E feci la mia scelta. In seguito Play prese il controllo del mercato. Ricordiamoci però che all'inizio partirono alla pari, quindi torniamo un passo indietro. A differenza di quanto avviene adesso, Sony e Sega lanciarono praticamente in contemporanea giapponese i loro 32 bit. Sega aveva il know-how e l'esperienza per fare bene e quindi partì favorita... dov'è stato quindi il granello che ha rovinato l'ingranaggio Sega? Ho una mia idea: non credo sia stata la capacità del PSX di muovere qualche poligono in più o di fare migliori effetti di luce. Non credo sia stata un'assoluta incapacità manageriale di Sega. Non credo sia stata solo una più accorta ed oculata gestione pubblicitaria da parte di Sony. Non credo sia solo perché Sega disperdeva le sue risorse in troppi campi. Condivido con te l'idea che sono i giochi a rendere grande una console (guarda Nintendo, con l'uscita di Zelda le vendite si sono impennate alla grande e ora è solo un mezzo fallimento –pane al pane si dice- tra l'altro ho il N64 e quindi la mia non è partigianeria da quattro soldi). Ed ecco quindi dov'è il granello: semplicemente fare giochi su Play era più facile che programmare giochi su Saturn. Questa è stata la vera botta di culo di Sony a mio avviso. Virtua Fighter era semplicemente scarso rispetto a Tekken, più che altro nella cosmesi. Questo è il puro e semplice motivo. mi addurrai la scusa che Sega fece tutto di corsa all'ultimo momento per poter lanciare in contemporanea con Sony. Verissimo, ma continuo a sostenere la mia ipotesi di fondo. Il discorso del marketing e delle vendite viene dopo. Se entrambe le macchine, nel medesimo periodo, producono un picchiaduro e una delle due si rivela una Killer application... io compro quella macchina. Chiaro no? Quello che viene dopo: la pubblicità, il marketing e tutto il resto è semplice aria fritta per chi vuole abboccare, niente di più. Io guardo i giochi, e grazie ad una libreria di facile accesso, i giochi su Play uscivano meglio che su Saturn (non che Saturn non ne avesse la possibilità, vedi VF2, ma solo Sega riusciva a sfruttarla appieno, con gran scogl****mento delle terze parti). credo che a parità di facilità di programmazione, Sega l'avrebbe avuta vinta, perché ancora prima di uscire sul mercato, ancora prima di suicidarsi con il marketing delle mie balle, ancora prima dell'inizio della sfida, Sega avrebbe avuto giochi di più alto livello, ispirati ai suoi migliori coin-op, terze parti più entusiaste e quindi più coinvolte. Invece l'entusiasmo scemò alla svelta e Sega dovette rincorrere Sony fin da subito... pessima posizione non credete? E' da qui in poi che il marketing scadente ha avuto il suo peso... Oggi invece è (sembra) diverso. Dreamcast sembra di facile programmazione (se è vero che hanno convertito Sega Rally in due mesi. Ben venga Windows...basta non abusarne, chiaro), sembra a tutti gli effetti un'ottima macchina (non credo sia una Play con più risoluzione) (tra l'altro stupisce che una risoluzione alta solo a parole come 640*480 riesca a rendere così bene... credo sia merito soprattutto delle texture brillanti e pulitissime), e se passa un mese o due senza grandi giochi, beh... anche Play ha attraversato fasi del genere, eppure è lì, dove tutti sappiamo (ergo il discorso ha i suoi limiti). Se Street Fighter Zero 3, Soul Calibur, Resident Evil Veronica saranno programmati come Dio vuole (e non solo Lui), se Genki e terze parti faranno un lavoro onesto (chiedo troppo?), se Konami, Namco e Capcom apprezzeranno l'Hardware Naomi, il futuro di DC lo vedo roseo, alla faccia dei pessimisti. L'importante è che Sega, prima dell'avvento di Play- Y, riesca a piazzare qualche bella Killer Application. A questo punto DC vende bene quindi le parti aumentano di soddisfazione e di numero, quindi su un TOT di giochi la percentuale dei bei giochi aumenta (vedi Sony: su 600 giochi prodotti in 5 anni ne conto una ventina di veramente indispensabili, forse meno,



ma nonostante tutto è la macchina più venduta) e quindi, nonostante uno scarso marketing si vende comunque e quindi si fanno soldi e quindi le terze parti aumentano e quindi...
Salutoni.

P.S.: comunque concordo con te sul discorso del popolino nazionale. Voglio dire, c'è chi sputa addosso al DC solo perché ha una Play e tifa Sony (o Nintendo). Ci lamentiamo dei nostri politici e non ci accorgiamo che sono uguali alla maggior parte di noi: pur di sostenere le proprie idee e quelle del loro branco sputano addosso alle cose eque, giuste e fatte come Dio comanda, in nome del "principio". Non mi ricordo chi disse: Mangiate merda!! Migliaia di mosche non possono essersi sbagliate tutte insieme...

Spendere ulteriori parola sulla fine del Sat appare oggi giorno anacronistico, inutile e fine a se stesso. I motivi per cui Sega ha toppato con la precedente generazione di macchina sono da ricercarsi in una serie di cause, in parte accidentali, in parte cercate e perseguite con una ferocia e una perseveranza degne solo di un folle in preda a un raptus suicida. Da quanto accaduto l'unico insegnamento che si può trarre, evitando inutili paternali, è il fatto che non è detto che una casa, per il suo nome, per la sua esperienza debba per forza risultare vincente sul mercato. Sega e Nintendo sono state messe in seria crisi dall'ultimo arrivato: nel giro di 6 anni Sony è riuscita a piazzare world wide ben 50 milioni di PlayStation. Un traguardo miracoloso, soprattutto perché si è trattato, per la prima volta, di un vero, indiscusso dominio planetario, di una distribuzione capillare che non ha avuto eguali e che non ha fallito in nessun paese. Felici? Forse, anzi, sicuramente alla Sony. Per gli altri, per gli sconfitti a vari livelli e gradi, l'unica consolazione sta nel fatto che, ragion non preclude, che questo processo di caduta degli dei possa ancora ripetersi. Tutto qui. Allargando il discorso e la manica, l'unico motivo che potrebbe farci spendere ancora qualche parola, riflettere e porsi domande su questi suicidi ludici è la possibilità che case come la Sega ripetano i loro errori. Possibile? Non credo... La situazione di DC è diversa da quella del Sat. Al momento infatti DC non ha concorrenti diretti; la vita delle console a 32 – 64 bit percorre il viale del tramonto e così la macchina Sega è diventata per molte software house un approdo naturale anche a causa di una certa latitanza della concorrenza. Nulla di più però. Al momento infatti, di sicuro c'è solo che la macchina in Giappone ha venduto meno delle aspettative. I giochi hanno incontrato periodi di stallo e la loro qualità si è sovente rivelata di poco sopra la media. Ora le cosa sembrano cambiate, titoli a disposizione ce ne sono, prodotti maiuscoli idem. Le terze parti sembrerebbero coinvolte come si deve, Sega pure e le prenotazioni per la versione a stelle e strisce della macchina avrebbero sfondato quota 2 milioni e 500.000 unità. Insomma, motivi per nutrire una certa speranza ce ne sono. L'importante è che il giocattolo non si inceppi nuovamente, che i titoli comincino ad avere scadenze precise e che, almeno una parte delle produzioni, rispetti le aspettative. Detto ciò, rimango fermamente convinto che, nonostante la maggior potenza di PS-Y, DC abbia tutte le carte per ben figurare. Il dualismo Snes-MD ha insegnato qualcosa agli utenti sparsi per il globo: certo, per riconquistare l'Italia che ha iniziato a giocare con PSX ci vorrà del tempo ma, in fondo, ciò che conta veramente è soltanto avere qualcosa con cui divertirsi.

La sirena della macchina di Ulisse

RICHIAMI...

A cura di Alessandro "Voglio un PIII" Soriani

Il numero estivo di Mega mi ha lasciato alquanto perplesso sul futuro del 64 bit targato Nintendo. Non tanto riguardo ai titoli che sono in programmazione (peraltro promettenti), ma a quelle fervide "menti" (o dementi) che hanno avuto la pensata del 64 disk drive quasi in concomitanza con il progetto Delfino. Trovo scandaloso, oltre che piuttosto rischioso, il fatto che solo per non dare troppo vantaggio alla nuova macchina Sony, la Nintendo si sia lanciata in queste due nuove avventure a così breve distanza (il 64 DD era decisamente da sacrificare in favore dell'N2000). E' assurdo che la Sony (casa con meno esperienze di tutte, ma con una fortuna sfacciata) possa letteralmente mettere in ginocchio due colossi come Sega e Nintendo (che di esperienza ne hanno anche troppa). Infatti basti pensare al PSX che ha decisamente schiacciato la Sega (col Saturn) e la Nintendo (con lo Snes e l' N64), e viene in mente che tutto gravita attorno ai capoccioni della Sony ("Il DC è stato fatto uscire 6 mesi prima del PSY per farsi dare un po' di vantaggio...", "Il Nintendo2000 esce per non dare troppo vantaggio a Sony...", Oh, ma siamo scemi?! La Sony è diventata come uno standard, come un metro a cui paragonarsi? Uhm) e quando uscirà il famosissimo Playstation 2000 sarà guerra (ma potrei anche dire massacro, umiliazione...) tra la Sony (presumibile vincitore), Dreamcast (ormai già vecchia e mal sfruttata rispetto alla controparte Sony) e Nintendo 2000 (di cui si sa troppo poco per dare giudizi ma di cui si conosce la politica non sempre corretta della casa di Miyamoto). Quindi dopo questo sguardo in un futuro neanche troppo lontano delle macchine da gioco si capisce che quella dell'N64 + 64DD è un'accoppiata che non funziona, ma soprattutto che, a mio parere, porterà la rovina dell'N64, che in questo periodo sta attraversando l'apice del successo, il quale spero duri ben più di un annetto scarso, come l'attuale situazione mi induce a pensare (anche a causa del costo delle cartucce). Naturalmente spero di sbagliarmi, anche a riguardo del disk drive augurando a





tutti che faccia la fortuna dell'N64, portando una boccata d'aria ancor più fresca a quella del Nintendo ma siccome è già successo una volta (con la Sega e l'appendice per una delle sue console di cui ora mi sfugge il nome), dubito che Nintendo abbia imparato qualcosa dagli sbagli altrui. Anche se i presupposti della macchina ci sono tutti, io avrei evitato questa manovra ora, perlomeno l'avrei anticipata di un anno o più.

Con Nintendo 64 la grande "N" si è accorta che non sono sempre le console più potenti, quelle all'avanguardia dal pdv tecnico, a conquistare ampie fette di mercato. Il suo passato, quanto fatto negli anni poteva darle credito, ora però che possiamo tirare le somme di quanto accaduto vien quasi da riflettere sulla possibilità che le due vecchie comari siano state solo fortunate ed i loro avversari ben poca cosa. Il dubbio, il tarlo è che Sega e Nintendo siano, in realtà, case più brave a fare i giochi che non a sviluppare hardware. In fondo tutte le loro console hanno sempre sofferto, e soffrono tutt'oggi, di alcuni evidenti limiti alcuni dei quali assolutamente imperdonabili se si considera la concorrenza. Sono stai i personaggi a trascinare l'hardware, a spingere le software house a spremere le macchine arrivando ben oltre le rispettive aspettative delle grande "S" e "N". In questo senso Sony sembrerebbe essere diversa. I suoi titoli interni non possono certo essere considerati a livello delle mascotte, dei capisaldi Sega e Nintendo, tuttavia la casa dei TV e degli HiFi si è dimostrata molto più lungimirante dei mostri sacri del settore nella progettazione/produzione della piattaforma su cui i game sarebbero stati poi implementati. Nel campo tridimensionale il piccolo PSX non ha di fatto rivali. Il Sat, con la sua architettura mista, ha dovuto sacrificare poligoni ed effetti sull'altare di una maggiore ram video e di chip dedicati alla gestione della grafica 2d mentre il Nintendo 64, nonostante il maggior tempo ha disposizione, non è riuscito ad andar oltre a una grafica e a delle texture un po' più definite lasciando per strada il lettore cd e parecchi poligoni. A tutto ciò si sono andate poi ad aggiungere case che hanno sopperito alla incapacità diretta di Sony di sfornare le killer application necessarie mentre il marketing aggressivo e maturo è stato solo la ciliegina sulla torta. Le nuove macchine comparse sul mercato e quelle in fase di lancio potrebbero però offrire un piacevole diversivo. La lotta fra console infatti non può più considerarsi oggi giorno come un affare privato, niente più Sega, contro Sony contro Nintendo bensì Sega+Microsoft+Hitachi+ Nec, contro Sony+Linux+Toshiba contro Nintendo+Intel+IBM. Gli scontri si allargano a macchia d'olio e, così come già era accaduto anche per i 32 bit, il successo di uno dei contendenti di questa nuova generazione di macchina sarà ancora più importante perché coinvolgerà in maniera ancora più diretta il mercato coin-op. In un panorama del genere non toppare è imperativo. Personalmente ritengo ancora di primaria importanza una produzione ludica di tutto rispetto e solo in secondo piano l'hardware ma potrei anche sbagliarmi. Di certo nel mercato attuale, il 64DD centra come i cavoli a merenda. Al punto in cui siamo non ha più senso lanciare un lettore per cambiare il sistema di stoccaggio dati di una console destinata a sparire con i 32 bit. Ancora peggio se si dovesse trattare di una espansione hardware. Ciò detto, il vero scontro, la prova della bontà dei progetti di questa o quella casa si avranno quando anche Sony e Nintendo scenderanno in campo. Allora si potranno valutare la possibilità di Sega di resistere all'urto di hardware più potenti. Ci vorranno giochi, bei giochi ed una certa fedeltà da parte delle terze parti. Saranno ancora loro, le fantomatiche case esterne a decretare il successo di una o dell'altra console e, tanto per cambiare, potete star sicuri che le loro scelte saranno dettate non dalla potenze degli hardware in questione, non dalla maggiore o minore facilità di programmazione... Ciò che farà la differenza sarà l'hype, la base installata e la possibilità di portare a casa più soldi sviluppando per questa piuttosto che per quella console.



My personal opinion...

FUTURE SHOW

A cura di Leland Gaunt

Ferite che vengono leccate in continuazione sperando che si cicatrizzino in fretta lasciando solo lo spiacevole ricordo di una brutta caduta. E' un po' l'atteggiamento che contraddistingue i corrispondenti di Mega Mail, me compreso naturalmente. Non sempre ma spesso. "Il Saturn non doveva fallire, l'N64 sì", "Cavoli, la Nintendo ha fatto il Virtual Boy, non merita di esistere", "E la Sega con i suoi Megacd, 32X e Wondermega, invece?", "L'emmedi era più venduto dello Snes", "Non è vero!"... Facile fare discorsi "A rebours" (traduciamo con "a ritroso", è più bello di "controcorrente"). Le previsioni sul futuro lasciamole ad illuminati veggenti stile Caligola. Ma fare l'aruspice è divertente. Io ci provo, però non ho fegati di pecora da interpretare, perché, sai com'è, la mamma da piccolo me lo faceva mangiare spesso, e anche se non era di ovino crescendo mi è venuto un pochetto a nausea, ma soprattutto, anche se non sono vegetariano, non me la sento di sacrificare una pecora perché ho visto Babe troppe volte e non è mica vero che le pecore sono animali stupidi, anzi! Lasciamoglieli i loro fegati, ecchecavolo! La storia si ripete, si ritorna sempre all'uguale, e sono in tanti a sostenerlo: Nietzsche, Shirley Bassey e i Propellerheads, l'introduzione della "Leggenda della spada sacra 2" sul Supernes... Chissà, forse è vero, ma non perché lo ha detto Federico, quanto per i Propellerheads. Musicisti, c'è forse qualcosa che non sanno? Fatto sta che la PSX mi rimembra tanto gli occhi ridenti e fuggitivi del Nes, sì, sì, proprio quella vecchia scatoletta che aveva venduto un bel trentotto milioni di pezzi solo negli IUESEI, i bei tempi del "vuoi fare i videogiochi per console? O.k. ma li fai solo per la Nintendo, capito? Altrimenti si va nel penale.". L'exclusionary rule, quello sì che era un bell'esempio di monopolio, altro che Playstation. Tanto alla Capcom e alla Konami cosa fregava di fare Megaman e Castlevania sul Master System, che piaceva solo agli inglesi a agli italiani, per far felici quelli bastavano kick off e sensi soccer (che non c'entra nulla con la magggica). Poi, però, siccome negli uffici giapponesi della Sega i Genesis pompavano di brutto, ecco che fanno una console dedicate a Peter Gabriel che comincia a vendere parecchio bene. E tutti diventano amici di tutti: abbiamo uno strit faiter per snes e uno per emmedi, un super contra per snes e uno per MD senza il super davanti perché il drive era mega, mica super. C'era proprio tanta serenità, eggià. Il tempo passa, l'Inter compra Sammer, Bergkamp, Jonk, Ronaldo senza vincere neanche mezzo scudetto, intanto la Play vende bene dappertutto, non come quella "rivoluzionaria" console a 64 bit che usa ancora le cartucce, amata solo dagli Yankees e dalle spie di sua maestà, o quell'altra che piace solo ai sudditi dell'imperatore e che ha dato origine, tra l'altro, a noi italiani, la gente saturnia. Console con nomi di divinità, altro che Populous! La Play come il Nes, dicevo qualche riga più su. Già. Solo che adesso c'è il politically correct e il solo sentir parlare di exclusionary rule metterebbe in allarme tutti, le femministe, il Maurizio Costanzo Show, il M.O.I.G.E. e allora è meglio continuare la saga di doppia F sulla Play con la scusa che d'estate i programmatori Square soffrono tanto il caldo e lavorare sopra i ciddì è meglio che sudare sopra il silicio delle cartucce (costose poi) dell'enne 64, la console amata dagli americani. Certo potrebbe vendere bene anche sul 64bit Nintendo il caro FFVII, ma puntare sui soli ronin statunitensi è

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI
MAGAZZINO

CASH & CARRY

STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP -

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES ®

NEGOZI IN FRANCHISING

infoline 045 8044939

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453
VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
VIA COL VIDEO S.PIETRO IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

NUOVI PUNTI VENDITA

1) VIA MONTE NERO 1/A TREVIGLIO (BG)
TEL 0363 305024
2) VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA
(A DUE PASSI DA PIAZZA SORDELLO)

IMMINENTE APERTURA NUOVI PUNTI VENDITA !!!

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET
www.mmplanet.it
VISITA IL NOSTRO SITO !!!

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

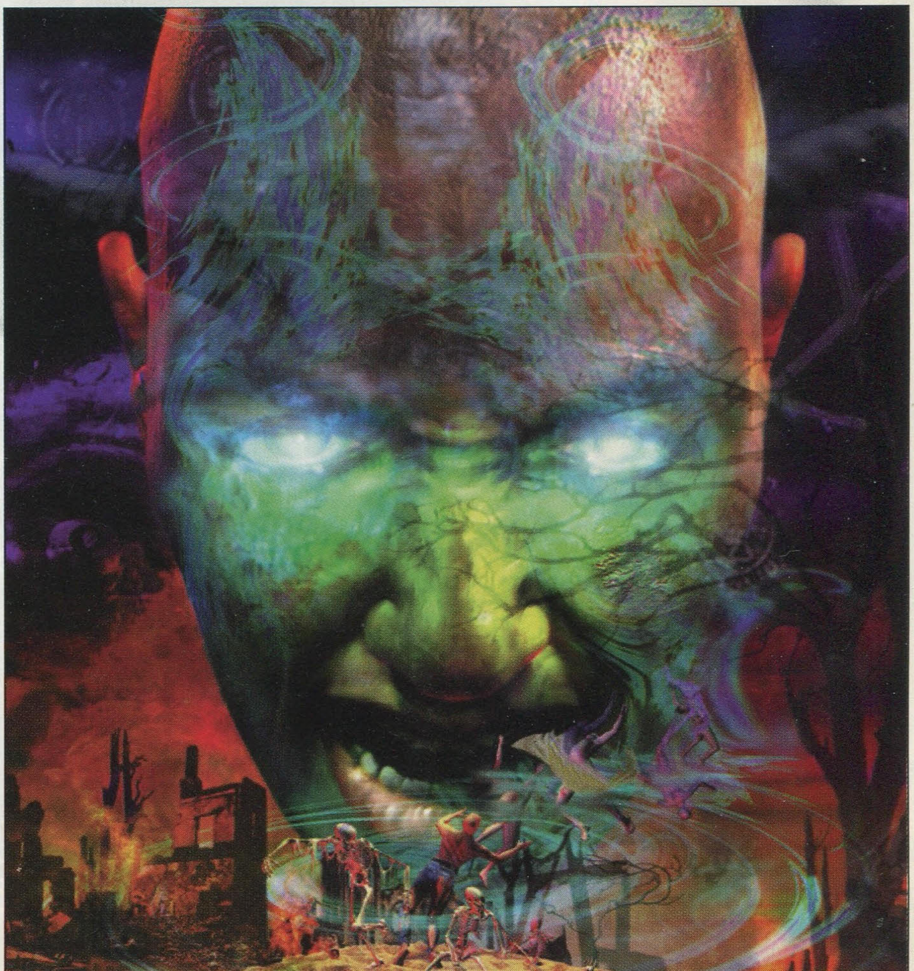
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

EUROFASHION VERONA 045 582443

pericoloso. Non sono come i nobili e Worldwidesamurai di mamma Sony, no, no, no, ai ronin piace il besebòl, il futebòl, doom&quake e mettiamoci pure Cruis'n USA che non ci sta per niente male, no? Ma non dovevo esercitarmi nell'arte divinatoria? Acc, non sto rispettando i patti! Ricordate quella pubblicità nella quale il classico villeggiante british se ne stava tranquillo in Italia e diceva "Ah, Italia! Dove il tempo si è fermato." (da leggere con accento anglofono). Beh, in parte è vero, quindi eviterò il padano centrismo. PSY, Nintendo dolphin, Dreamcast. progetti futuri e realtà palpabili con mano. La situazione di stallo del Dreamcast è ormai nota. In occasione del lancio nei non facili mercati USA ed Europa, Sega dovrebbe sfruttare la tendenza videoludica attuale. Mi spiego: la schizofrenia del mercato nipponico è risaputa, tuttavia le rimanenti arene nonostante l'ingente presenza di Sony e Nintendo, hanno un trend ben preciso che tende a premiare giochi come gli shooter in prima persona e le simulazioni sportive (è una cosa ovvia ma importante, checkate le vendite di GT e Fifa...). Big S dovrebbe tener conto di questi fattori, senza dimenticare che Sonic da solo non basta a trainare le vendite del Dreamcast e che i continui ritardi di Shenmue stanno generando più dubbi che spasmodica attesa. se vuole accalappiare clienti, Sega ha bisogno di giochi non necessariamente originali, ma in grado di accattivare il consumatore. nelle battaglie contro la Nintendo effettuate in America, Sega si è sempre vantata del fatto che la sua utenza media fosse situata nell'età compresa fra i 17 e i 22 anni, al contrario di quella Nintendo, localizzata nella fascia elementari-medie. Oggi gli orfani Sega sono molti, ma il 50% degli utenti americani di N64 ha più di 18 anni. E guarda un po' che succede in casa Yamauchi? Mario lascia Peach per mettersi con una certa Joanna Dark, un'investigatrice amante degli abiti fetish; a ciò si aggiunge il fatto che questa nuova coppia va spesso ai concerti dei Nine Inch Nails insieme ai sanguinari cacciatori di dinosauri e bizzarri ragazzi zombie provenienti dalla voodoolandia. C'era un tempo in cui venivano tolte le croci dalla versione USA di super Ghouls'n'Ghosts e tutti i genitori della terra di Amerigo potevano stare tranquilli se i loro bambini giocavano Nintendo. Se vuoi fare soldi a volte è bene dimenticare la coerenza. Credo però che la maggior fregatura per Sega possa essere costituita dalla decisione di Sony e Nintendo di dare una connotazione fortemente mutimediale (aaah, l'ho detto) alle loro nuove macchine. Tralasciando il discorso inerente alla maggiore potenza che avranno queste nuove console rispetto al Dreamcast, ostacolo non insormontabile, suppongo che la capacità di leggere i normali DVD sarà un notevole punto a favore di PSY e dolphin. Attualmente il mercato DVD è molto al di sotto rispetto a quello del VHS, ma penso che tu, Fabio, concorderai con me sul fatto che questo medium storage sembri più affidabile in termini di diffusione su larga scala di quanto non lo siano stati i laser disc. E' auspicabile un graduale affermarsi di questo supporto, considerato che fra breve tempo sarà possibile anche la registrazione domestica su DVD. Se i costi delle nuove console Sony e Nintendo riusciranno ad essere effettivamente contenuti nonostante le allargate possibilità di espressione, il mercato videoludico subirà una notevole rivoluzione. Qui non si parla di 3DO. Si parla di un'azienda come la Sony che, trainata dalle performance della PSX riuscirà sicuramente ad imporre la PSY su due fronti contemporaneamente: videoludico ed elettronico. La Nintendo dall'altra parte, oltre a poter presumibilmente riacquistare terreno in zona nipponica, avrebbe vantaggi simili a quelli Sony, grazie agli accordi effettuati con altre aziende. Se la Matsushita è stata scottata e non poco dal 3DO, affiancandosi a Nintendo si ritroverebbe ad avere la facoltà di produrre componenti DVD Panasonic e Technics conditi con la tecnologia Nintendo-IBM. Quel simpaticone di Louis Gerstner a sua volta avrebbe la possibilità di battere la concorrenza attraverso il progressivo radicalizzarsi della tecnologia al rame. Sono tutte supposizioni, per carità, ma nonostante l'annuncio di un'espansione DVD per Dreamcast è probabile che Sega rischi di rimanere confinata nel settore videoludico. Sarei lieto di sapere cosa ne pensi Fabio, e mi piacerebbe ascoltare l'opinione di altri lettori, con argomentazioni non condite da sterili proclami pro-Nintendo e pro-Sega. Io però concludo dicendovi che foneticamente Nintendo batte tutti: nintendino, nintendone, nintendaccio, nintenduccio... provate a fare altrettanto con i termini Sega e Playstation...ehr, non suonano altrettanto bene.

Castle Rock, Maine 1999.
p.s. : un saluto a Hypercat, non lo conosco personalmente, però mi sta simpatico.

Sony come Nes? Può darsi. Politica, diffusione, hype ma... Non nei giochi. Non so dire se sia meglio o peggio. In fondo Sony ha tutto, il Nes aveva dei buchi... Meglio, meglio... Sony al punto attuale è addirittura meglio del Nes e se lasciamo da parte la magia di chi ha iniziato a giocare a quei tempi, alle avventure passate e diamo uno sguardo senza tanti sentimentalismi, allora ci accorgiamo che Sony l'ha davvero messo in quel posto a tutti i concorrenti. Per il secolo prossimo venturo non so cosa potremo aspettarci, per la prossima generazione invece qualche previsione posso anche farla. Come molti, il mio cuore batte per Sega e Nintendo, sono cresciuto con loro e sono loro giochi che amo. Questioni nostalgiche certo, vedi poche righe sopra, ma che ancora contano per una certa fetta di mercato. Facciamo quindi finta che tutto riparta da oggi... Dunque come siamo messi: DC in Giappone ha venduto circa un 1 milione e 500.000 macchine. 2 milioni e mezzo prenotate negli Usa ma Sega non ne ha così tante in distribuzione... I giochi vanno e vengono. Titoli massicci ce ne sono e anche le terze parti sembrano essersi svegliate, dando nuovamente un po' di credito a mamma Sega. Positivo, anche se, in fondo, al momento non c'è molta altra gente per cui sviluppare. Sony invece se ne sta tranquilla, sfornando Emotion Engine a manetta. È sicura che un sacco di gente la aspetterà fino alla data del lancio della sua nuova console, che gli utenti che ha conquistato non la molleranno. Probabile, molto probabile e così Sony avrà dalla sua non solo un marketing di grande impatto ma anche un hardware più avanzato della concorrenza. Sì, penso anche più avanzato del Nintendone nuovo modello perché da quando i capoccia della grande "N" se ne sono usciti con la sparata che il Dolphin sarà potente almeno quanto il nuovo PS-Y beh, allora per me, vuol proprio dire partire con le brache calate. Di più, bisogna dire e fare di più, non cercare di mettersi in scia altrimenti in un paio di





SPORTATELI IN GIRO!
EA SPORTS
FIFA
2000
PONY
HEWLETT PACKARD
RATING PENDING
RP
Visit www.esrb.org or call 1-800-771-3772 for more info.
CONTENT RATED BY ESRB
Official Nintendo Seal of Quality
THQ
GAME BOY COLOR
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2000
GAME BOY COLOR
NHL 2000
GAME BOY COLOR
MADDEN NFL 2000
GAME BOY COLOR
Distribuito da
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI
adv: info@graphimage.it
smau 1999
3D Planet vi aspetta dal 30 settembre
al 4 ottobre in SMAU Fiera di Milano
Padiglione 25/1 Stand D28-E2
e sul nuovo sito internet
www.3dplanet.it
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

anni si è fuori, ci si riduce a console di nicchia e bon. Che fare allora, quali elementi possono portare una di queste case al successo. Sicuramente i giochi e le terze parti. Pubblicità a manetta, diffusione della console e appoggio ai programmatori. Il numero di poligoni lasciamolo da parte e speriamo che così la pensino anche le hardware house evitando porcate come versioni rivedute e corrette delle macchine con nuovi lettori (vero Sega) o espansioni per macchine di una generazione avviata ormai sul viale del tramonto (vero Nintendo?).
La connotazione multimediale va bene fino a quando le console non diventano dei computeroni, in quel caso ci sono solo delle fregature. Si spendono un sacco di soldi per periferiche poco sfruttate e, in più, per un misero sconto sul globale, non si gode di quella espandibilità vera che ha fatto il successo del PC pur limitandone in maniera notevole le capacità in campo ludico.
Sicuramente il DVD avrà successo... E' il media inutile del futuro. Intendiamoci, ottimo per lo stoccaggio dati ma i film... bah, secondo me è stato solo un modo per creare un nuovo mercato, per dare una scossa all'home video, stagnante da tempo e per spillare un po' di soldi ai video utenti. Oltre tutto non è ancora sicura che si potranno vedere film sul PSY o sul Dolphin. Pare infatti che Sony sia molto combattuta; in fondo perché lanciare una console che legge i film quando si può produrre una macchina che usa i DVD per i giochi e, proprio di fianco, un bel lettore DVD solo per i film? Il massimo per incrementare i profitti. Tanto la console se la compreranno tutti e se vuoi il DVD e non hai un PC ti puoi beccare l'ennesimo pezzo di tecnologia made in Sony per una bella mezza milionata o giù di lì.



Tips

PERMANENT MARKER

A cura di Dreaman

Carissima reda di Mega, vi scrive un vostro affezionato lettore da oltre due anni, ex possessore di Nintendo 64 e Playstation, possessore di un Dreamcast e sicuramente futuro possessore di una Playstation 2. Vorrei discutere con voi della situazione presente e futura del mondo amato delle console. Credo che ormai Sony si appresti dal prossimo Natale con la propria nuova console a monopolizzare ancor di più il mercato e questo per varie ragioni: 1) abissali differenze nella politica di marketing e pianificazioni esistenti tra Sony e le concorrenti Sega e Nintendo. Infatti basta vedere come Nintendo e Sega continuino nella loro ottusa e fallimentare politica caratterizzata da errori (forse sarebbe meglio dire orrori) come utilizzo di cartucce e upgrade futuristici veramente pietosi (vedi Nintendo) oppure lancio di nuove console con caterve di pecche come giochi mal convertiti, pistole sbilenche e promesse di futuri upgrade destinati come insegna la storia a fallire (non siamo mica nel mondo dei pc). 2) diverso modo di concepire le console e la loro utenza. Infatti mentre Sega e soprattutto Nintendo considerano le console dei giocattoli, la Sony per prima ha colto l'evoluzione di un mondo ludico/economico negli anni 80/95 dominato da un'utenza infantile, ma che con l'avvento dei 32 bit ha visto grazie alla Playstation un'utenza sempre più adolescente/adulta che guarda caso è quella che garantisce maggiori vendite/guadagni per i produttori di console. 3) conseguenza della seconda ragione è anche la differente politica di distribuzione delle console nei diversi paesi del mondo. Infatti mentre Sega e Nintendo si affidano in molti paesi (tra i quali l'Italia) ad una distribuzione attraverso giocattolai, la Scei sfruttando i suoi punti vendita /distribuzione/centri assistenza ottiene in tutti i maggiori paesi una diffusione/distribuzione della propria console maggiore e più capillare. Queste e altre ragioni mi portano a concludere che Sony con la Playstation 2 rischia davvero non solo di distruggere la concorrenza, ma anche di eliminarla dal mercato, vedi grosse perdite che Sega e Nintendo subiscono da quattro anni a questa parte... e a tal proposito una mossa che potrebbe spazzare la concorrenza sarebbe quella di far uscire la Playstation 2 in un'unica versione NTSC (inserendo nella confezione un cavo RGB per l'Europa) e soprattutto effettuando un lancio planetario della nuova console Sony, anziché la osservanza (tra l'altro non più conforme al mondo economico globale dei giorni nostri) di un lancio prima in Giappone, poi nel resto del mondo. Sulla base di queste considerazioni credo proprio che la mia attuale console Dreamcast mi durerà ancora solo pochi mesi prima dell'avvenimento che cambierà il mondo delle console (giusto il tempo di godermi Virtua Striker 2, sempre che Sega/Genki si diano una mossa a convertirlo)...

PSY parte in pole position: questo è quanto... un po' come Sega e Nintendo qualche annetto fa. Sicuramente la nuova macchina Sony avrà dalla sua un notevole hype, molto dell'interesse del pubblico, godrà di una grande credibilità e di un hardware di sicuro impatto ma "nulla" più. Infatti, così come ha fatto con PSX, Sony dovrà ancora dimostrare di saper appoggiare la sua macchina, di legare a se terze parti e di sfornare giochi quantitativamente e qualitativamente superiori alla concorrenze. Nulla è scritto e tutto può accadere; così è assai probabile che Sega e Nintendo diano battaglia sfruttando tutti i loro effettivi anche perché un nuovo collasso, un'altra sconfitta potrebbe portare alla fine delle ostilità. Ovviamente l'Italia rimarrà fuori dai giochi che contano ancora per parecchio tempo, forse per tutta questa generazione di macchine se i distributori che ai bei tempi portarono nelle nostre case il MD e lo Snes non la smetteranno di affiancare console stato dell'arte a Barbie impellicciate o a fasciatoi per bambole incontinenti. Meglio guardare oltreoceano, nei due paesi che hanno fatto la storia di questo mercato e dai quali le nostre macchine traggono la linfa. E' lì che bisogna vedere come andranno le vendite e quale sarà la risposta di pubblico. Un primo responso lo avremo con il lancio del DC negli States e con i prossimi titoli. In fondo Soul Calibur dimostra che la macchina Sega può andare ben oltre a VF3; basta sbattersi e programmare come mamma Sega comanda. Per il resto trovo inutili discorsi riguardo la presenza di un pubblico più o meno adulto dietro questa o quella macchina (in fondo non mi pare che il software per PSX sia ricco di titoli maturi, anzi) e ancora meno quelli riguardanti console globali, lanciate su scala planetaria. Sì, sarebbe bello, tutti fratelli, tutti liberi di scambiarsi i giochi... Sarebbe bello sì ma via, come si può pensare che proprio Sony, dopo quello che ha fatto con PSX, possa seguire una politica del genere? PS-Y ci massacrerà ancora con nuove protezioni e questo perché pur essendo tanto grossa, bella e organizzata a Sony Italia non frega niente che qui da noi vengano venduti giochi americani o giapponesi anzi, per lei sono solo soldi in meno che le arrivano nelle tasche!

FONDI DI BOTTIGLIA

Fine... The end... Pochi frizzi e niente lazzi. Questo mese si chiude in fretta perché lo spazio è poco e la voglia di raccontare tanta. Al prossimo mese raga' e continuate così.

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail – Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (Milano)**
Fax	**02 – 66526222** **specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
BLUE STINGER
ブルースティンガー
dal 19 ottobre
dal 14 ottobre
Get Bass
SEGA BASS FISHING
SONIC ADVENTURE
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
Virtua Fighter 3tb
PREZZO BOMBA!
ATLANTIDE
VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)
(0362) 238.148
49.900
49.900
49.900
49.900
49.900
49.900
49.900
79.900
79.900
79.900
79.900
79.900
79.900
79.900
79.900

MEGA expert

Tra un panino e una cotoletta c'è una domanda che ci aspetta. Neanche in bagno possiam stare senza farci interrogare. Ma noi tosto rispondiamo e il dilemma risolviamo. Saremmo tutti nelle peste se non ci fosse il Mega Ecspert (licenza poetica).

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Caro Shogun... ops, Cara Raffaella Carrà... ma no, a chi devo scrivere? Sì, ci sono; caro Baffo, sono Diabolik, ma prima di derubarti dei tuoi averi ti vorrei fare i complimenti su molte cose: il tuo pizzetto blu, l'ottima rivista, il tuo umorismo, ma soprattutto la tua cultura videoludica. Adesso basta e passo alle domande, tranquillo, sono solo otto.

1- La Nintendo, in futuro, avrà giochi completamente in italiano?
2- Cosa mi consigli di ruba... comprare: V-Rally Edition '99 o World Driver Championship?
3- Come si chiamerà la nuova macchina Nintendo?
4- Cosa ne pensi di I.S.S. 99?
5- Qual è secondo te il miglior gioco di calcio al mondo?
6- Uscirà mai un gioco su di me (Diabolik)?

Saluti da Diabolik ed Eva Kant.

1- Di titoloni completamente in italiano, per il momento non c'è nulla in programma. Alcune software house però avrebbero ventilato la possibilità di allargare il formato multi lingue dei loro titoli comprendendo anche il nostro idioma. Staremo a vedere.
2- V Rally è, dal pdv tecnico, il migliore, ciononostante le mie preferenze vanno tutte a World.
3- Al momento è nota come progetto Dolphin.
4- Bello anche se non si tratta di una vera rivoluzione rispetto ai titoli precedenti.
5- ISS '99
6- Altamente improbabile.

Caro Shogun, sono un ragazzo di 19 anni possessore di un Dreamcast. Vorrei porti alcune domande.

1- Sai dirmi se uscirà Zombie Revenge per DC?
2- Che differenza c'è tra Naomi e DC?
3- Siccome ho perso la recensione di The House of the Dead 2 puoi dirmi se in termini grafici la versione DC è identica a quella del coin op?
4- Cosa intendete con il termine Arcade Perfect?
5- Possiamo aspettarci un nuovo Metal Gear Solid Per DC?

Tanti saluti.

1- Zombie Revenge è annunciato per la fine di ottobre.
2- Fondamentalmente la memoria. 32 mega per le texture su Naomi e 16 su DC. Per il resto le schede dovrebbero essere identiche. Nulla si sa però sulla effettiva espandibilità della console a 128 bit targata Sega, espandibilità che è una delle migliori caratteristiche della scheda da sala.
3- Si, la versione DC è pressoché identica alla controparte a gettone. Esistono solo delle lievi differenze nella gestioni delle superfici riflettenti come l'acqua ma nulla più.
4- Una perfetta conversione di un titolo da sala.
5- Ufficialmente negato, solo voci.

Mitico Fabio, oggi ho deciso di tartassarti di domande perché mi sei simpatico.

1- Visto che in Italia hanno ritirato tutte le copie di Resident Evil 1&2 per PSX la domanda sorge spontanea: la versione N64 del suddetto gioco farà la stessa fine?
2- Namco produrrà altri giochi per N64 oltre a Ridge Racer 64?
3- Perché non si sa ancora niente del nuovo Street Fighter per N64?
4- Cosa sai di nuovo su Zelda Gaiden? Sarà su cartuccia o su disco?
5- Rispetto all'E3 hai qualche notizia in più sul Project Dolphin? Chi è che sta progettando la CPU: NECO IBM?
6- Cosa vuol dire TBA?

Thank you and see you next time. Fox Mc Cloud.

1- Come avrai saputo, è finito tutto con un buco nell'acqua. Tutte le copie sono state restituite ai negozianti.
2- Per il momento Namco si trova in fase di attesa. Poco o nulla si sa sui suoi nuovi titoli.
3- Perché pare che Capcom sti incontrando qualche problemino di troppo nell'ottimizzare il sistema di compressione per stoccare i dati su cartuccia.
4- Su tutti e due. La versione per 64DD richiederà l'uso di Ocarina of Time. La versione su cartuccia richiederà obbligatoriamente l'espansione da 4MB.
5- La CPU dovrebbe sfruttare il nuovo processo produttivo a 18 micron che consentirà alla macchina di raggiungere i 400 mhz senza alcun problema di surriscaldamento. Pare inoltre che Nintendo sia intenzionata ad utilizzare per la sua console delle nuove Ram in grado di operare alla stessa velocità della CPU.
6- To Be Announced. Indica che la data di lancio di un gioco non è stata ancora definita.

Affilatissimo Shogun, sono un essere umano (almeno credo) di 12 anni. Sono in preda ad una crisi provocata da una domanda, anzi, da varie domande, perciò cerca di rispondermi.

1- Ho la possibilità di acquistare una nuova console, tu cosa mi consigli: acquistare il DC, attendere la Play 2 o il Dolphin?
2- Quali sono i giochi che usciranno per il debutto europeo della console?
3- Per la versione europea verranno rivisti da Sega gli errori delle pessime conversioni di SR2 e VF3 tb provocati da Genki?
4- Chi sarà il distributore del DC in Italia? Non dirmi Giochi Preziosi!

Un salutone da Luke 64.

1- Il mio consiglio è quello di attendere almeno fino agli inizi di ottobre. Allora potrai avere una visione più chiara della situazione del DC e dei suoi titoli oltre a qualche nuova info sulle 2 console Sony e Nintendo.
2- Dopo lo slittamento della data di lancio della versione Euro al 14 ottobre, c'è stata un po' di maretta nella line up Sega. Le ultime info in nostro possesso danno in uscita fra fine ottobre e inizio novembre i seguenti titoli: da Sega Buggy Heat, Dynamite Cop, House Of The Dead 2, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Toy Commander e Virtua Fighter 3tb. Terze parti invece: Aerowings, Blue Stinger, Hydro Thunder, Incoming, Jimmy White's 2: Cue Ball, Marvel Vs Capcom, Millennium Soldier: Expendable, Monaco GP 2 Racing Simulation, Mortal Kombat Gold, NFL Blitz 2000, Pen Pen, Powerstone, Psychic Force, Ready 2 Rumble, Speed Devils, Tokyo Highway Challenge, Trick Style, UEFA Striker e WWF Attitude
3- Diversi giochi per DC godranno di una revisione da parte delle case produttrici nelle versioni Usa ed Euro. SR2, Sonic e VF3 dovrebbero risultare tutti migliorati. Anche Blue Stinger ha subito dei cambiamenti passando da un sistema di telecamere mobili a una visuale fissa nettamente più efficace anche se meno spettacolare.
4- Sì, proprio Giochi Preziosi.

Redazione di Mega Console, vorrei porvi i seguenti quesiti.
1- E' uscito il 64DD in Giappone?
2- Che fine ha fatto Conker per N64? Devo pensare che uscirà nel 2000?
3- Uscirà una versione di Zelda e una di Donkey Kong per la Nuova console della Nintendo prevista per il 2001?
Grazie e ciao.

1- Il 64dd è stato presentato all'ultimo Nintendo Space World. Vedi Nintendo News per tutti i dettagli.
2- Bravo!
3- Un episodio di Zelda è già in fase di studio così come uno di Mario e Metroid. Niente di ufficiale però su Donkey.

Immenso Shogun, siamo Walter e Paolo, due fanatici di videogiochi, vorremmo porti alcune domande perché siamo disperati.
1- Sappiamo che sarà Genki a convertire Virtua Striker 99 per DC, cosa ne pensi di questa decisione della Sega? La versione Jappo precederà quelle occidentali sul mercato?
2- Si sa qualcosa del calcio della Konami per DC?
3- Resident Evil 2 per N64 sarà, a parte la grafica, una copia, per quanto riguarda la meccanica di gioco, della versione Playstation?
Continuate così che siete fortissimi. Paolo e Walter.

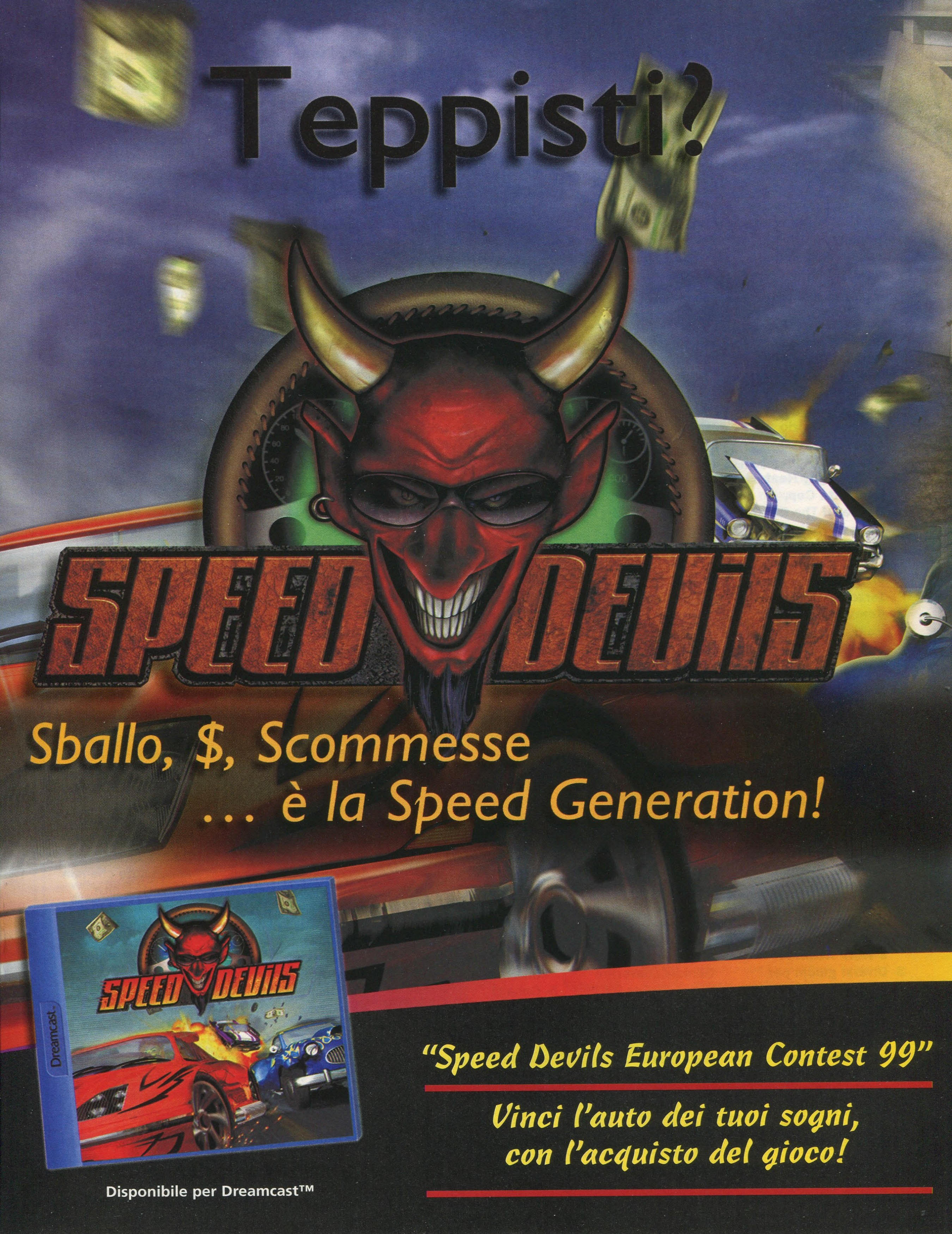
1- Pare che Genki abbia fatto passi da gigante con l'hardware Sega in questi ultimi mesi. La nuova versione di Virtua Striker ci è apparsa infatti sullo stesso livello della controparte a gettoni e questo sia nelle animazioni che nella veste grafica.
2- Nulla...
3- A grande linee si.

Caro Shogun, siamo due videogiocatori che attualmente possiedono la grande console targata Nintendo; volevamo porti alcuni quesiti che ci stanno a cuore.
1- Win Back e Jet Force Gemini quando diavolo escono?
2- E Donkey Kong 64?
3- Ci conviene acquistare un DC pal o NTSC?
4- Se compriamo la versione Jap, potremo in seguito adattarla al sistema Pal (in pratica, riusciremmo a far girare giochi europei ed americani)?
5- Cosa ci riserveranno Capcom e Namco per DC?
6- A quando qualche altra notizia sul Playstation 2?
7- Infine, è vero che nel 2001 uscirà la nuova console della Nintendo?
Grazie. Gian Paolo "Jump" Verde and Nicola "Grattachecca" Tugulu.

1- Rispettivamente il 20 e l'11 ottobre.
2- 22 novembre
3- Tutto dipenderà dalla protezione e dal fatto che possediate o meno una tv multistandard.
4- Bella domanda.
5- Capcom ha in cantiere Star Gladiator 2 (entro la fine dell'anno), Tech Romancer e Jojo, più Street Fighter 3 W Impact mentre Namco ha rallentato. Una voce però parla di un episodio di Splatter House.
6- Il 13 Settembre avverrà la presentazione ufficiale alla stampa.
7- Se DC dovesse prendere piede e Sony si dimostrasse quel mostro di potenza che sembra, anche prima.

Egregio Shogun, sono un felicissimo possessore di DC e vorrei porti i seguenti quesiti a riguardo.
1- Ho acquistato recentemente KOF '99: come conversione da coin-op cosa ne pensi?
2- Mi conviene comprare un DC europeo o modificare il mio gioiellino Jappo?
3- Ci saranno differenze hardware fra le due versioni (come le varie serie Playstation)?
4- Quante possibilità ci sono che un episodio di Tekken prenda vita su DC?
5- Conviene acquistare Sonic Adventure Jappo o attendere settembre per l'americano, visto che non ho molta dimestichezza con la linguaccia orientale?
6- Se Sega ha intenzione di lanciare un'espansione DVD per il lancio della PSY credo che il DC avrà vita breve. Cosa ne pensi?
Grazie. Marco.

1- Come conversione direi che è molto fedele. I fotogrammi di animazione ci sono praticamente tutti così come i colori su schermo. Quella che mi sembra un po' più bassa è invece la risoluzione, comunque si tratta di un giocone.
2- Tutto sta a vedere come sarà il sistema di protezione adottato da Sega e cosa bisognerà fare per superarlo.
3- L'unica variazione annunciata al momento è la presenza nella versione Usa di un modem a 56k contro quello a 33.6 della Giappo.
4- Namco ha annunciato che non convertirà altri titoli fino a quando la base installata non raggiungerà almeno i 3 milioni di unità.
5- Al punto in cui siamo direi la versione Usa soprattutto considerando i lavori fatti da Sega per aggiustare inquadrature e scrolling.
6- Breve? Io direi brevissima.


Teppisti?
SPEED DEVILS
Sballo, $, Scommesse
... è la Speed Generation!
Dreamcast.
SPEED DEVILS
"Speed Devils European Contest 99"
Vinci l'auto dei tuoi sogni,
con l'acquisto del gioco!
Disponibile per Dreamcast™


Gentiluomini?
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
Diventa il più grande campione
di tutti i tempi!
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
Dreamcast.
Ubi Soft
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
3D PLANET
DISTRIBUITI DA:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
info@3dplanet.it
Disponibile per Dreamcast™,
PC, PlayStation® e Nintendo® 64

MEGA news

Mercoledì 11 agosto, Sega of America ha annunciato che Bernie Stolar è stato dimesso dalla presidenza della società con una liquidazione della bellezza di cinque milioni di dollari. Il suo posto è stato preso da Toshiro Kezuka il quale manterrà la sua carica di vice-presidente oltre che di chief operating officer. Sega of Japan non ritiene infatti che la sua divisione americana abbia ancora bisogno di un presidente. Le ragioni ufficiali del licenziamento di Stolar non sono state fornite. Non era però un mistero l'inimicizia tra l'ex-presidente di SoA e Irimajiri. Stolar infatti giudicava fallimentare la strategia di marketing impiegata in Giappone e per questo motivo voleva ridurre al mimino indispensabile le influenze nipponiche sulle scelte aziendali della divisione americana. Il licenziamento di Stolar è stato considerato da molti un fatto positivo in quanto l'ex-presidente era stato incolpato da più parti del fallimento del Saturn in America. Soprattutto il presidente di Working Design si è dimostrato particolarmente soddisfatto tanto da annunciare una possibile riconciliazione tra la softco americana e Sega. Auguriamoci che una sostituzione al vertice della presidenza SoA in un momento così delicato come quello del debutto di una nuova console non danneggi eccessivamente la distribuzione della macchina in America.

A cura di Diego Cortese

DREAMCAST DEBUTTA IN AMERICA

Come previsto, il 9 settembre del 1999 è iniziata in America la corsa per accaparrarsi un esemplare della macchina dei sogni. Nel giro di 24 ore, trovare un Dreamcast negli Stati Uniti era diventato praticamente impossibile. Con una vendita senza precedenti nella storia delle console, Sega è riuscita a piazzare in un solo giorno 300.000 Dreamcast racimolando novantasette milioni di dollari. Un debutto esaltante offuscato però da alcuni inconvenienti. Problemi di distribuzione della console e dischi difettosi hanno trasformato per alcuni cittadini americani un giorno da sogno in un vero e proprio incubo. Quattro sono i giochi che si sono dimostrati in parte difettosi (**Ready 2 Rumble**, **Sonic Adventure**, **Hydro Thunder** e **Blue Stinger**) ai quali si aggiunge il Dreamcast Passport. La causa di questo problema è da ricondurre ad un difetto nella macchina di stampaggio dei GD. Le case produttrici dei suddetti giochi si sono già mobilitate per porre rimedio al danno causato sostituendo tutti i GD difettosi. Un inconveniente piuttosto spiacevole...

POSTICIPATO IL LANCIO EUROPEO DI DREAMCAST

Inizialmente previsto per il 26 settembre, il lancio di Dreamcast in Europa è stato rimandato al 14 ottobre. La line-up inizialmente presentata dalla Sega è stata di conseguenza modificata per adattarsi alla nuova data del debutto. Ecco le nuove date di uscita fino all'inizio di novembre:

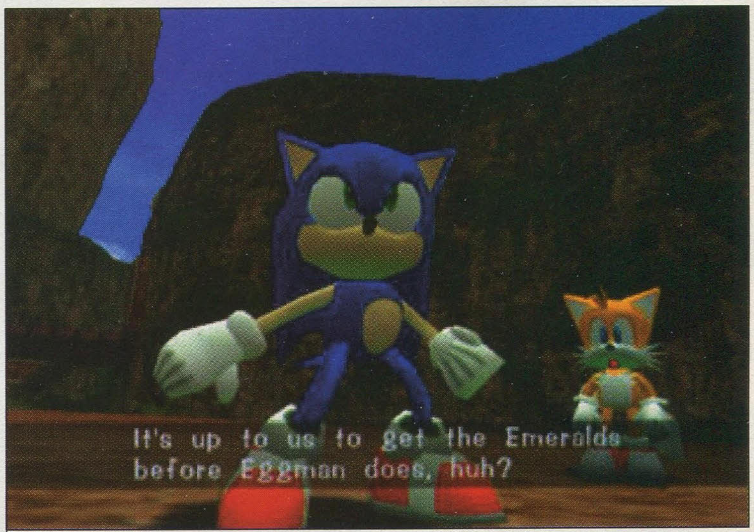
14 ottobre 1999:	**Sega Rally 2, Sonic Adventure, Dynamite Cop, Ready 2 Rumble, Virtua Fighter 3tb, Toy Commander, Incoming**
29 ottobre 1999:	**House of the Dead 2**
5 novembre 1999:	**Snow Surfers, Sega Bass Fishing**
12 novembre 1999:	**Red Dog**

I QUATTRO DI SONIC

Durante il mese di settembre, le quattro divisioni in cui si è separato Sonic Team hanno presentato ufficialmente i progetti a cui stanno lavorando. Il primo titolo è la versione americana di **Sonic Adventure** che sarà distribuita in Giappone il 14 ottobre con il titolo di **Sonic Adventure International**. Tra le aggiunte annunciate vi sono un miglioramento della gestione delle inquadrature, il doppiaggio in inglese e la possibilità di scegliere sottotitoli in spagnolo, tedesco o francese. Il secondo gioco è un coin-op basato su NAOMI chiamato **Samba de Amigo**. Il gioco consiste in un bizzarro rhythm game da giocare con delle maracas. La conversione per Dreamcast è già stata confermata. Il terzo titolo consiste in un puzzle game per Dreamcast chiamato **Chu-Chu Rocket** che consente il gioco contemporaneo di quattro giocatori via Internet. Il gioco verrà distribuito a un prezzo ridotto l'11 novembre. L'ultimo gioco presentato da Sonic Team è indubbiamente il progetto più interessante tra i quattro annunciati. Si tratta di un nuovo episodio dell'RPG **Phantasy Star** specificamente progettato per il gioco in rete. Informazioni precise riguardanti questo titolo saranno diffuse durante il prossimo Tokyo Game Show, vi rimandiamo quindi al prossimo numero per eventuali aggiornamenti a riguardo.



Samba de Amigo



Sonic International

STREET FIGHTER 3 W IMPACT

Dopo numerose indiscrezioni Capcom ha finalmente ufficializzato la conversione di **Street Fighter 3** per Dreamcast. Intitolato **Street Fighter 3 W (Double) Impact**, conterrà sia la prima che la seconda versione del gioco. Mancano quindi i nuovi personaggi introdotti con il **Third Strike** che sarà molto probabilmente commercializzato come gioco a se stante. Capcom non ha fornito nessun altra informazione circa il gioco a parte la notizia che dovrebbe essere distribuito entro la fine di quest'anno.









ETERNAL ARCADIA

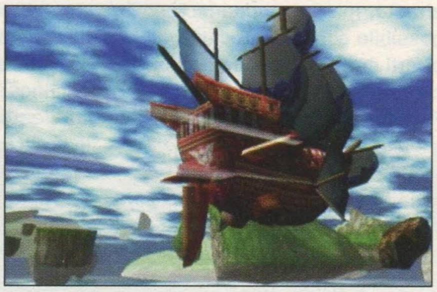
Sega ha diffuso il nome ufficiale del gioco di ruolo un tempo conosciuto come **Project Ares**. Realizzato dagli autori di **Phantasy Star**, **Eternal Arcadia** è ambientato in un mondo composto da isole fluttuanti. Il protagonista è un giovane pirata imbarcato su di una nave volante che ha il compito di esplorare nuovi territori. Realizzato interamente in grafica poligonale, il gioco presenta una grafica spettacolare ricca di dettaglio e personaggi splendidamente animati. **Eternal Arcadia** è al momento privo di una data di uscita.











ECTS '99

Un ECTS orfano della partecipazione di Sega quello del '99: la grande "S" infatti ha preferito mostrarli con una conferenza stampa seguita da un party per dare maggiore risalto hai suoi titoli. La novità più interessante è stata sicuramente **Power Smash: Sega International Tennis**. Mostrato sotto forma di filmato, ha dimostrato eccellenti qualità grafiche e un realismo eccezionale. Della medesima qualità si sono rivelati anche gli altri due titoli sportivi prodotti da Sega, **NBA 2000** e **NFL 2000**, anch'essi presentati solo in video. Assolutamente incredibile la naturalezza dei movimenti dei giocatori, soprattutto nel gioco di basket. Estremamente promettente anche **Metropolis** di cui era presente una demo giocabile. La simulazione automobilistica dei Bizarre è apparsa straordinaria sia dal punto di vista grafico che da quello puramente ludico. Un tempo previsto come titolo del debutto, **Metropolis** è ora slittato a data ancora da destinarsi. Stando ai suoi sviluppatori comunque, non dovremmo attendere molto. Al party era possibile provare anche **Toy Commander**, il giocattoloso sparatutto poligonale dei No Clichè. Al comando di trentacinque giocattoli differenti, il giocatore deve concludere cinquanta missioni ambientate in accurate riproduzioni di locali domestici. Il gioco vanta anche una frenetica modalità multigiocatore mediante split-screen. Un titolo estremamente innovativo che sarà disponibile sin dal debutto del Dreamcast. Tra i titoli giocabili al party Sega vi era anche **Red Dog**, sparatutto su quattro ruote degli Argonaut (**Star Fox**). Controllando un veicolo corazzato e pesantemente armato, ma comunque incredibilmente agile, dovete blastare più alieni possibile correndo in città poligonali estremamente dettagliate. Ricco di effetti grafici, **Red Dog** non cessa di esaltare il giocatore per la sua complessità grafica ottenuta senza sacrificare la velocità di gioco. Particolarmente divertente la modalità deathmatch multigiocatore che vanta arene di gioco caratterizzate da molti luoghi in cui nascondersi per tendere imboscate. **Red Dog** sarà disponibile in Europa a partire dal 12 novembre. Per ciò che concerne i titoli mostrati in fiera, nello stand Acclaim era disponibile una demo **Furballs**. Ambientato in un bizzarro mondo popolato da animali antropomorfi, il fumettoso titolo di Bizarre Creations è descrivibile come un misto tra uno sparatutto in terza persona e un'avventura. Giocare a **Furballs** si è rivelato particolarmente divertente sia per la sua giocabilità che per la singolarità dei suoi protagonisti. Il gioco dovrebbe essere commercializzato entro la fine dell'anno. Sempre nello stand Acclaim era possibile ammirare il visualmente impressionante **Trickstyle** il cui unico difetto sembra essere rappresentato da una ridotta longevità. Commercializzato in America con il debutto di Dreamcast, l'uscita del gioco di hoverboard dei Criterion è ormai imminente anche per l'Europa. Acclaim ha inoltre annunciato la distribuzione dei seguenti titoli per Dreamcast: **NBA Jam 2000, NFL Quarterback Club 2000, Jeremy Mc Grath Supercross 2000**, **WWF Attitude** e **Shadow Man**. Lo stand di Midway ospitava la conversione di **Hydro Thunder** che non si limitava a essere fedele al coin-op ma presentava addirittura alcuni miglioramenti grafici. Meno interessanti **NFL Blitz 2000** e **NBA Showtime**, che sfiguravano di fronte ai corrispondenti titoli Sega, oltre che **Mortal Kombat Gold** che aggiungeva solo migliorie grafiche e nuovi personaggi alla mediocre meccanica di gioco originale. Era inoltre presente una demo praticamente completa di **Ready 2 Rumble** di cui potrete trovare una preview a pag. 32. Tra i giochi presenti nell'area espositiva dedicata ai prodotti Virgin, il più interessante era indubbiamente **MDK2**. Un motore grafico più stabile ed evoluto del precedente ed una meccanica di gioco più complessa e coinvolgente renderanno questo nuovo gioco d'azione di Bioware un sicuro successo.

Jimmy White 2: Cueball ci è apparso impegnativo e divertente. Oltre a offrire una fisica di gioco decisamente valida, contiene alcuni elementi bonus estranei al biliardo che rendono questo titolo più vario delle comuni simulazioni. Virgin/Interplay aveva inoltre in mostra **Star Gladiator 2** (vedi preview pag. 30), **Marvel vs. Capcom** e **Street Fighter Zero 3**. Infogrames presentava nel suo stand solo tre giochi per Dreamcast, due dei quali già usciti in Giappone. Mentre **Millennium Soldiers: Expendable** era identico alla versione nipponica, **Pen Pen** offriva una grafica più pulita e maggiore velocità di gioco. Alla mostra è stato inoltre annunciato un gioco di snowboard intitolato **Supreme Snowboarding** realizzato da Housemarque. Gli sviluppatori affermano di essere riusciti a realizzare ambientazioni molto complesse che offrono una grande libertà di gioco. **Supreme Snowboarding** è fuori per l'inizio del prossimo anno. Presente inoltre **UEFA Striker** per la cui preview vi rimando a pag. 26. Crave mostrava la versione occidentale di **Shutokoo Battle** recentemente reintitolata **Import Tuner Magazine Presents: Tokyo Xtreme Racing** dopo un accordo della casa americana con la suddetta rivista. E' stata inoltre annunciata la conversione da PC dell'action RPG **Draconus: Cult of the Wyrm**. Quanto mostrato fino a ora lo identifica come un titolo graficamente sensazionale, soprattutto per quanto riguarda il modo in cui sono rappresentati personaggi e mostri. La velocità di gioco lasciava un po' a desiderare ma in fondo siamo ancora agli stadi iniziali di sviluppo. L'ambientazione del gioco è tipicamente fantasy, gli stessi sviluppatori hanno affermato di aver tratto ispirazione dalla saga di Dungeons & Dragons. Nessuna data di uscita del gioco è al momento disponibile. Eidos mostrava la versione europea del picchiaduro **Power Stone** e ha confermato lo sviluppo di **Fighting Force 2**. A differenza del primo episodio, si tratta di un gioco d'azione poligonale in terza persona alla "**Tomb Raider**". Nulla di nuovo quindi. Lo stand Konami offriva per Dreamcast solo **Air Force Delta** di cui trovate la recensione a pag. 44. Grande assente **Castlevania: Resurrection** che ci auguriamo verrà mostrato in forma giocabile nell'imminente Tokyo Game Show. Take Two ha in cantiere diversi titoli per Dreamcast. Il primo a essere distribuito sarà


Power Smash Tennis


Hidden & Dangerous

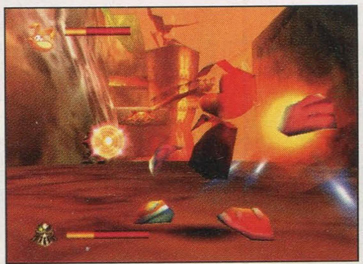

Metropolis


Draconus


Grand Theft Auto


Deep Fighter

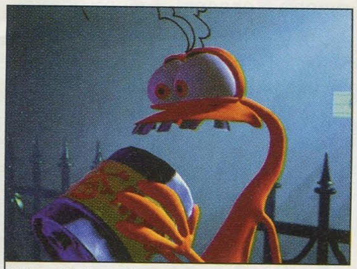

Fighting Force

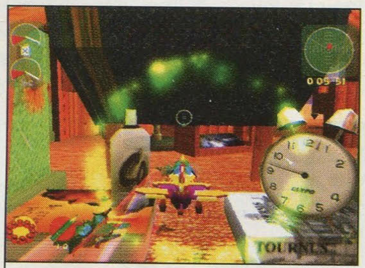

Rayman


NBA 2000


Red Dog

Wild Metal Country, uno sparatutto ambientato in tre pianeti invasi da veicoli corazzati impazziti che hanno assunto la forma della fauna che abitava questo mondo prima del loro arrivo. Per quanto possa apparire uno dei classici giochi d'azione che popolano il PC in questi ultimi anni, **Wild Metal Country** ci è apparso più tattico e complesso di altri titoli similari. Sempre "via PC" è in arrivo **Hidden and Dangerous**, uno sparatutto particolarmente realistico ambientato nella seconda guerra mondiale. Entrambi i giochi sono previsti per i primi mesi del 2000. L'ultimo titolo annunciato da Take Two è la versione Dreamcast di **Grand Theft Auto 2** dei DMA Design, i cui tempi di sviluppo sono ancora sconosciuti. Ubi Soft ha mostrato lo spettacolare **Rayman 2**. La differenza con la versione Nintendo 64 è abissale. Le texture usate per fondali e personaggi hanno una qualità e una risoluzione particolarmente elevata. L'uso sapiente delle risorse grafiche della console ha inoltre consentito di ottenere splendide animazioni che non hanno nulla da invidiare a quelle di un cartone animato. Brillante anche la meccanica di gioco che include numerosi sottogiochi. **Rayman 2** sarà distribuito in Europa nei primi mesi del prossimo anno. A sorpresa era presente alla mostra un gioco d'azione, ispirato al programma umoristico televisivo francese "Les Zinzins de l'Espace", intitolato **Stupid Invaders**. Lo scopo del gioco è quello di consentire a cinque strani alieni di fuggire dal crudele Dottor S. Ogni protagonista possiede abilità particolari che debbono essere sfruttate per risolvere i vari enigmi presenti nel gioco. Stando a Ubi Soft, il sistema di controllo del personaggio cambia a seconda dell'alieno selezionato, elemento che incrementa notevolmente la varietà di gioco. Dal punto di vista grafico. **Stupid Invaders** presenta una caratterizzazione dei personaggi assolutamente geniale e una grafica pulita e molto colorata. Ubi Soft intende distribuire il gioco entro la fine dell'anno o al massimo nei primi mesi del 2000. La casa francese ha inoltre annunciato di avere acquisito i diritti per l'adattamento del gioco di ruolo **Evolution** e la conversione del gioco di strategia fantasy a turni **Heroes of Might and Magic III**. Tra gli altri titoli presenti allo stand vi erano inoltre: **Racing Simulation Monaco Grand Prix** (vedi pag. 42), **Speed Devils** (vedi pag. 40) e **Suzuki Alstare – Extreme Racing**. Concludiamo con due titoli in fase di realizzazione per Dreamcast mostrati all'ECTS solo in versione PC. Lo sparatutto subacqueo **Deep Fighter**, sviluppato da Criterion e distribuito da Ubi Soft, ha convinto il pubblico presente sia dal punto di vista grafico che da quello della giocabilità. Particolarmente impressionante la velocità con cui scheggiano i nemici durante i combattimenti. Al momento non è stata ancora definita una data di uscita del gioco. Mostrato unicamente per PC anche **Big Bang**, uno sparatutto dalla grafica assolutamente straordinaria. Stando agli sviluppatori la versione Dreamcast non dovrebbe discostarsi molto da quella per PC.


Stupid Invaders


Toy Commander


Wild Metal Country


WWF Attitude

MEGA news

Estate ricca di novità per i fan della grande "N". Dal Nintendo Space World è emersa la ferma intenzione dell'azienda giapponese di resistere all'assalto delle aziende concorrenti sia nel mercato delle console casalinghe sia in quello delle portatili. L'uscita ormai certa del 64DD e la distribuzione di titoli prettamente nipponici come Mother 3 o Super Robot Taisen 64 dovrebbero incrementare i poco brillanti risultati di vendita della console in Giappone. Il mercato internazionale sarà invece sostenuto da killer application come Zelda Gaiden, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini e Perfect Dark. Per quanto riguarda i portatili, il prossimo anno Wonderswan e Neo Geo Pocket dovranno vedersela con un GameBoy a 32-bit dalle caratteristiche a dir poco esaltanti. Non dimentichiamo infine l'invasione dei Pokemon che si appresta a raggiungere il vecchio continente. Una ampia e varia line-up a cui è affidato il compito di proteggere la fetta del mercato videoludico posseduta da Nintendo fino al 2001, anno in cui debutterà la nuova console.

A cura di Diego Cortese

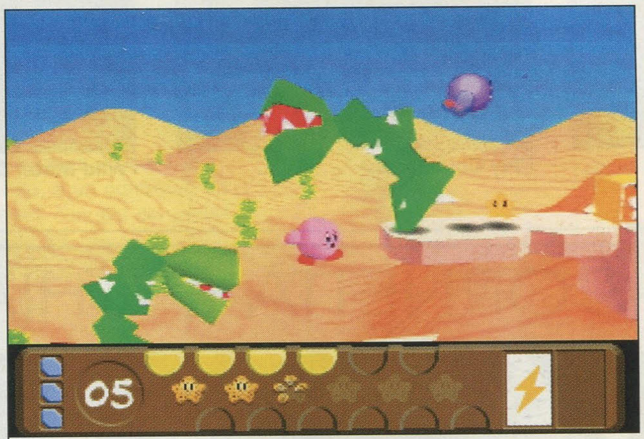
NINTENDO SPACE WORLD '99

Dopo due anni d'assenza, è ritornata la mostra videoludica dedicata esclusivamente alle console della grande "N" e si è tenuta dal 27 al 29 agosto al Makuhari Messe di Chiba. Durante i tre giorni di apertura dello show, più di 170.000 persone hanno affollato gli stand presenti toccando con mano i titoli che saranno distribuiti sul mercato giapponese e occidentale nei prossimi mesi. La ditta che si era riservata l'area espositiva maggiore era ovviamente Nintendo che ha illustrato al pubblico giapponese e alla stampa internazionale due progetti di grande importanza: il **64DD** e **Legend of Zelda Gaiden**. L'unità a dischi ottici Nintendo è stata mostrata assieme ai sei titoli che compongono la sua line-up iniziale. Tra di essi il più bizzarro è sicuramente **Kyojin no Doshin 1**, definito dallo stesso autore una miscela tra **Populous** e **Super Mario 64**. Lo scopo del gioco consiste nel



Custom Robo

controllare e far evolvere un dio gigantesco, protettore dell'isola tropicale Bardo. Plasmando la struttura dell'isola direttamente con mani e piedi, dovete cercare di soddisfare la popolazione in modo che aumenti la loro considerazione nei vostri confronti. Eventuali azioni sbagliate vi porteranno ad essere odiati causando così la vostra morte prematura. Con l'aumentare dell'amore che provano per voi gli indigeni, aumenterà anche la vostra grandezza rendendo così più difficile evitare di commettere disastri involontari. In caso di morte, il mondo che avete creato sarà salvato su disco per poter essere impiegato utilizzando un'altra divinità. **Kyojin no Doshin 1** è una simulazione originale e divertente che non passerà sicuramente inosservata in Giappone, almeno a giudicare dall'accoglienza che ha goduto il gioco alla mostra. Al momento del debutto del 64DD sarà disponibile una seconda simulazione, si tratta della versione Nintendo 64 di **Sim City**. Tra le aggiunte alla ormai classica meccanica di gioco vi sono la possibilità di muoversi nella città creata e di dialogare con i suoi abitanti come se si trattasse di un RPG. **Sim City 64** può inoltre interagire con i programmi di grafica distribuiti per 64DD e Game Boy Camera che vi consentiranno di creare nuovi personaggi con il vostro volto o quello dei vostri amici. Per 64DD sarà anche disponibile una simulazione strategica poligonale intitolata **Gendai Daisenryaku: Ultimate War**. Ambientata in un ipotetico conflitto in Korea tra americani e russi negli anni '90, vi mette al controllo delle forze statunitensi che si contrappongono all'invasione comunista. Invece di impiegare la classica mappa a esagoni, il gioco adotta un sistema innovativo nel quale dovete indicare ai vostri mezzi il percorso da seguire attraverso appositi punti di navigazione. **Gendai Daisenryaku: Ultimate War** è compatibile con il nuovo modem del 64DD che permette di giocare con altre quattro persone in rete. Tra gli altri titoli mostrati abbiamo: **F-Zero Expansion Kit**, **Ide Yosuke no Mahjong Juku**, **Nihon Pro Golf Tour 64**, **Talent Studio**, **Paint Studio** e **DT**. E' stato inoltre mostrato il modem del 64DD costituito da una cartuccia speciale dotata di ingresso per il cavo della linea telefonica. Questa nuova periferica consentirà agli utenti giapponesi possessori del 64DD di navigare in Internet e giocare in rete utilizzando il network Randnet. 64DD, modem e Randnet saranno disponibili in Giappone a partire dall'inizio di dicembre. Per il momento non vi è nessun progetto circa l'esportazione di queste periferiche al di fuori dell'arcipelago nipponico. Al 64DD toccherà quindi il medesimo destino del Famicom Disk System con il quale ha più di un elemento in comune. Non temete comunque, i titoli più interessanti prodotti per la periferica saranno sicuramente adattati per il supporto siliceo. E' il caso di **Kyojin no Doshin 1**, al



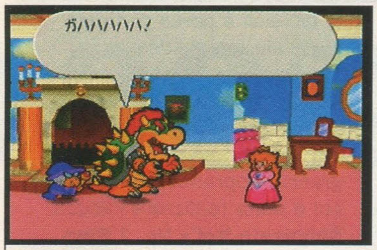
Kirby 64



Kyojin no Doshin



Mini Racers



Super Mario Adventure

quale sembra siano interessate sia Nintendo of America che Infogrames. Allo stand Nintendo era inoltre mostrato in forma giocabile **Legend of Zelda Gaiden**, una storia parallela alla trama originale che vede Link proiettato in una dimensione parallela destinata all'estinzione. Per salvarla dovete trovare l'uomo mascherato che ha rapito il vostro cavallo e vi ha trasportato in questo mondo. **Legend of Zelda Gaiden** utilizza una meccanica di gioco simile a quella dell'episodio precedente. L'unica novità degna di nota è la possibilità di mutare in altri esseri utilizzando delle maschere in modo da ottenere i loro poteri. Alcune sezioni di gioco richiederanno che vi trasformiate in determinati mostri per poter essere superate.
Stando agli sviluppatori, la trama del gioco e gli enigmi sono stati pensati in modo da stupire ed impegnare anche i giocatori più esperti del precedente episodio. Dal punto di vista grafico segnaliamo un incremento del livello di dettaglio grazie alla compatibilità del gioco con la cartuccia da 4MB. Sono stati infatti aggiunti numerosi effetti grafici che rendono il gioco ancora più spettacolare di quanto era in precedenza. L'uscita di **Legend of Zelda Gaiden** è prevista in Giappone per il mese di marzo del prossimo anno. Nintendo ha tenuto a precisare che il suddetto gioco non



Ultimate War

è **Ura Zelda** per 64DD. Quest'ultimo costituirà invece in una serie di missioni aggiuntive ambientate nello stesso mondo di **Ocarina of Time** e sarà ottimizzato per sfruttare al meglio le caratteristiche della nuova unità a dischi. Un altro gioco di ruolo presente in forma giocabile alla mostra era il lungamente rimandato **Mother 3 Buta-ou no Saigo** ("La caduta del re maiale"). La trama del gioco è simile a quella dei capitoli precedenti. Un misterioso oggetto viene trovato in una baia vicino al villaggio dei protagonisti. Il giorno dopo strani mostri iniziano a infestare l'area. I nostri eroi decidono quindi di mettersi in viaggio per scoprire cosa si nasconde dietro questi strani avvenimenti. Graficamente **Mother 3** appare assolutamente straordinario sia per la complessità che per l'originalità dei suoi personaggi e delle sue ambientazioni. Il sistema di battaglia mantiene la stessa grafica stilizzata e psichedelica di quello degli episodi precedenti. Nintendo distribuirà **Mother 3 Buta-ou no Saigo** nel maggio del prossimo anno. Oltre al gioco su cartuccia è prevista



Zelda Gaiden

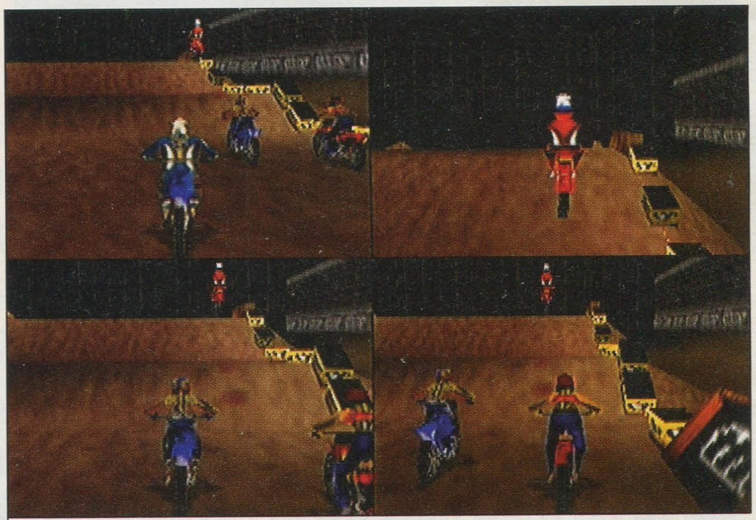


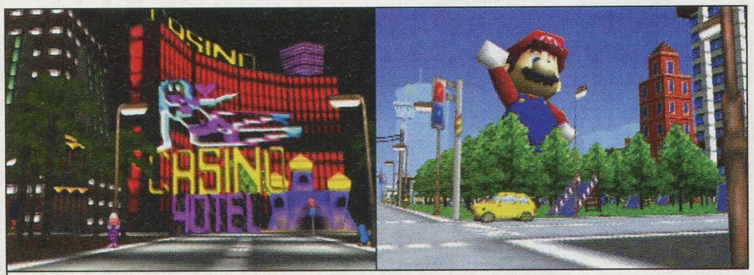
Viewpoints 2064

un'espansione per 64DD chiamata **Mother 3.5**. Un'altra novità di rilievo presente in fiera era **Custom Robo**, un gioco d'azione poligonale simile a **Virtual On** che comprende anche elementi RPG. La principale differenza con il titolo Sega consiste nel fatto che entrambi i combattenti sono sempre visibili sullo schermo. L'uscita di **Custom Robo** è prevista per novembre.
Altrettanto sorprendente è stato **Kirby 64** che si è rivelato estremamente giocabile e divertente. Il gioco, che ricorda titoli come **Crash Bandicoot** e **Pandemonium**, è rappresentato in grafica poligonale mentre la meccanica rimane bidimensionale. **Kirby 64** è previsto per il marzo del prossimo anno. Molto promettente anche **Mini Racers**, un gioco di guida in stile RC Pro AM dall'irresistibile giocabilità. Particolarmente interessante la modalità di creazione dei circuiti. L'uscita del gioco in Giappone è prevista per ottobre. Come **Mini Racers**, anche per **Excitebike 64** è stata rivelata la presenza di un editor per le piste. A parte quest'aggiunta e l'impiego della grafica 3D, il gioco mantiene tutta la giocabilità del titolo originale per NES. Un gioco da tenere sicuramente in considerazione quando uscirà il prossimo febbraio. Meno convincente è stato **Super Mario RPG 2** (**Super Mario Adventure** in Occidente). Lo stile grafico ci è sembrato eccessivamente infantile. Gli elementi per considerarlo un buon gioco di ruolo ci sono tutti, del resto è realizzato dagli autori di **Fire Emblem**, ma il rischio che sia eccessivamente facile e breve è piuttosto elevato. Nintendo prevede di commercializzarlo in Giappone in gennaio. In fiera è stato presentato anche una simulazione di pesca prodotta dalla grande "N" intitolata **Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing**. La meccanica


Super Robot Taisen 64

di gioco ci è parsa piuttosto giocabile e realistica. Interessante l'impiego del rumble pak utilizzato per simulare gli scossoni provocati dal pesce. Meno esaltante la grafica, soprattutto il modo in cui è stata realizzata l'acqua. **Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing** sarà distribuito il prossimo anno. Deludente Rare, non certo per la qualità degli incredibili giochi mostrati, ma per il fatto che le demo portate alla mostra (**Perfect Dark**, **Jet Force Gemini** e **Donkey Kong 64**) erano le stesse dell'ultimo E3. Per Game Boy Nintendo ha presentato gli attesissimi **Pockemon Gold** e **Silver**, posticipati al 21 novembre, oltre che l'inaspettato **Zelda: Acorn of the Mystical Tree**. Secondo le poche informazioni rivelate, questo nuovo RPG, primo di una trilogia, non si differenzia molto dal precedente titolo uscito per GBC, a parte la trama ovviamente. Per ciò che concerne le terze parti segnaliamo lo spettacolare sparatutto poligonale **Viewpoint 2064** (11 novembre), un misto tra **Zaxxon** e **Starfox**, **Bomberman 64 2** (3 dicembre), decisamente più giocabile del primo e il popolarissimo **Super Robot Taisen 64** (29 ottobre). Quest'ultimo non sembra avere nulla da invidiare alle precedenti versioni a 32-bit e potrebbe rappresentare un forte incentivo all'acquisto di un Nintendo 64 in Giappone.


Excite Bike


Sim City 64


Mother 3

PRESENTATO IL NUOVO GAME BOY!

Durante i giorni del Tokyo Game Show, Nintendo ha rivelato l'esistenza di un progetto per una nuova console portatile un tempo conosciuto con il nome di Project Atlantis. All'inizio di settembre l'esistenza del nuovo Game Boy è stata ufficializzata durante l'annuncio dell'avvenuta creazione di una compagnia in joint venture tra Nintendo e Konami. Chiamata Mobile 21, è destinata alla realizzazione di titoli per la prossima console della grande "N" e il nuovo Game Boy Advanced. Il nuovo portatile Nintendo avrà l'aspetto simile a quello del Wonderswan e del Neo Geo Pocket in quanto la precedente configurazione è stata considerata poco anatomica. Le sue dimensioni sono di circa 80 mm di altezza, 135 mm di larghezza e 25 mm di spessore mentre il peso è di 140 g. Lo schermo è costituito da un monitor a colori TFT di grandi dimensioni privo di retroilluminazione. Il cuore della macchina è costituito da un processore a 32-bit creato dall'inglese Cambridge. Il processore grafico impiegato consente la visualizzazione di cinquecento colori contemporaneamente su sessantacinquemila ad una risoluzione massima di 240 x 160. L'autonomia della console è di venti ore con due batterie AA. Tra le periferiche al momento annunciate per la console vi sono un sistema di collegamento al cellulare per la navigazione in Internet e il gioco on-line oltre che una nuova telecamera digitale. Quest'ultima permetterà non solo di scattare foto ma anche di inviare il vostro volto agli altri giocatori durante il gioco in rete. La caratteristica più esaltante della console è però la totale retrocompatibilità con i giochi di Game Boy e Game Boy Color. Questo gli permetterà di godere al momento del suo debutto di un'amplissima softeca. La commercializzazione di Game Boy Advanced è prevista per agosto 2000 in Giappone e Natale in America ed Europa.

ECTS '99

Nonostante la defezione di case importanti come Sega ed Eletronics Arts, l'ECTS di quest'anno si è rivelato comunque particolarmente interessante. La presenza più inattesa è stata sicuramente quella di **Ridge Racer 64** (256 Mbit!), nascosto in un angolo dello stand Nintendo. Velocità di gioco e risposta delle macchine sembravano buoni, la grafica però soffriva del classico effetto sfocatura dei giochi di guida per Nintendo 64. Era inoltre presente tutta la line-up Rare. A questo proposito ci duole segnalare il posticipo della data di uscita di **Perfect Dark** previsto ora per l'aprile del prossimo anno. Non poteva mancare ovviamente **Pokemon** per GBC che vanta, in esclusiva per la versione europea, sequenze di combattimento interamente a colori. Virgin ha mostrato una versione praticamente completa di **Resident Evil 2**, che non mostrava novità di rilievo rispetto alle ultime demo, oltre gli impressionanti **Resident Evil** e **Street Fighter Alpha 2** per Game Boy Color. Nello stand THQ era possibile provare **Destruction Derby 64** che ha rivelato una maggiore fluidità delle animazioni rispetto alla versione PlayStation. Presenti inoltre **Michael Owen World League Soccer**, **WWF Wrestlemania 2000** e **Nuclear Strike**. Il primo ci è apparso graficamente molto realistico. Per quanto riguarda la giocabilità preferiamo vedere la versione completa prima di darne un giudizio. **WWF Wrestlemania 2000** promette di essere il migliore gioco di questa disciplina per N64 grazie ad un sistema di gioco solido e completo. Tutt'altro che esaltante invece **Nuclear Strike**. L'unica differenza rispetto alla versione per PlayStation era una grafica estremamente sfocata. Per GBC THQ ha mostrato **Bass Master 2000**, **FIFA 2000**, **Madden NFL 2000**, **NHL 2000**, **Tiger Woods PGA Tour** e **WWF Wrestlemania**. Take 2 ha presentato la complessa simulazione strategica **Rainbow Six** e il meno esaltante gioco di skateboard **Thrasher** per Nintendo 64 oltre che **Grand Theft Auto** per Game Boy Color. Nello stand di Infogrames era possibile provare **Worms Armageddon** che non si è rivelato molto differente dall'irresistibile versione per PC. Il gioco dei Team 17 era inoltre mostrato per GBC assieme a **Mission Impossible** e **Ronaldo V-Football**. Ci ha ben impressionato anche l'imminente **Rally Master**. Sviluppato dagli stessi autori di **V-Rally**, sembra essere ancor più spettacolare e simulativo del suo predecessore. Concludiamo con Konami che ha presentato una versione giocabile di **Castlevania 2**, stranamente assente al Tokyo Game Show. La meccanica di gioco non sembra aver subito molti miglioramenti mentre la grafica appare ora più ricca di effetti speciali.



Ridge Racer

Preview Dreamcast

UEFA Striker

Esultate, o popolo calciofilo, perché lo sport preferito dalle ragazze americ... cioè volevo dire, dal nostro continente approda sul nuovo mostro a 128-bit Sega. D'altronde, abbiamo già iniziato a vedere i frutti della campagna pubblicitaria sui cartelloni a bordo campo delle partite di calcio e sulle maglie di Sampdoria e Arsenal, per cui è ormai facile associare questo sport agli inventori del Dreamcast. Per cui, Infogrames ha subito ordinato a Rage di aggiornare la sua saga di **Striker** (ehm... non proprio il massimo delle serie calcistiche), passata per console antiche e moderne, e donarle l'aspetto più consono alla più potente console del momento. Il risultato? Un attimo che ve lo spiego. Tanto per cominciare, a Rage dell'aspetto manageriale, carrieristico , finanziario del calcio non gliene è mai fregato più di tanto: l'enfasi, nella sua (nota?) saga pedatoria l'ha sempre posta sull'immediatezza di gioco, tanto da creare quasi sempre giochi che potevano essere padroneggiati da un bambino di sei anni. E così è anche per **UEFA Striker**: il sistema di controllo è assolutamente classico (passaggio-tiro-cross-corsa, tanto per citare i "fondamentali") ma il contorno potrebbe essere più complesso di quanto ci si aspettasse. Tanto per cominciare è raro che durante i tempi morti (es: mentre si sta effettuando una rimessa laterale o un corner) i propri compagni rimangano fossilizzati al proprio posto. Questo "movimento senza palla", come dicono in tv, è ancora più evidente durante i calci d'angolo. In pratica se uno aspetta di più a battere il corner vedrà arrivare in area anche qualche centrocampista: quando sei sotto di un gol all'89° potrebbe tornare utile, come è tornato utile al Manchester United qualche mese fa. Con questo ragionamento (o forse sarebbe meglio dire con una determinazione allucinante) quei disgraziati hanno vinto la Champions League...









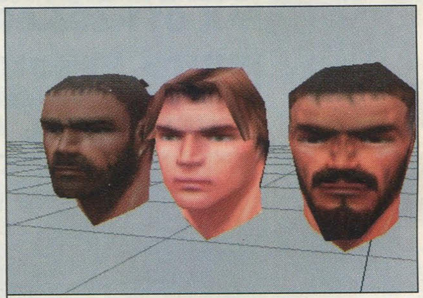
Cavolo! La porta sembra la sigla di Quark!



Ma che cavolo di maglia ha il portiere dell'Arsenal?

STRUNZI

Gli mancherà la componente manageriale ma il resto non gli manca di certo. La rosa di team è incentrata sulla realtà calcistica europea: sono presenti i più importanti club europei (più di quaranta), tutte le nazionali europee e... più di 30 presenze



Grazie all'editor del gioco, potrete creare delle facce simili: valeva la pena?

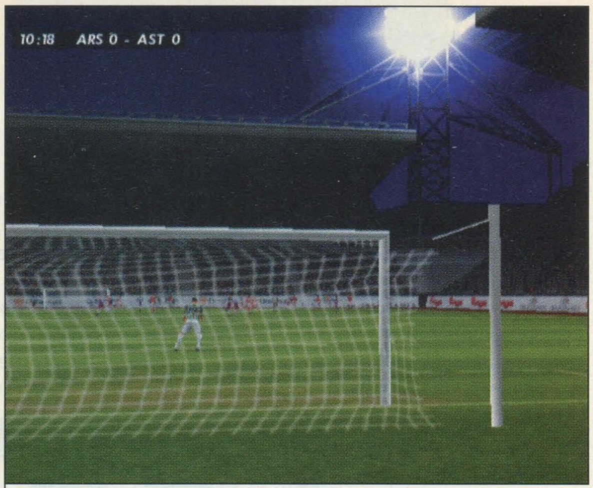


Notare il particolare delle treccine e il fondo semi-nevoso. Ah, questa sì che è alta risoluzione...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	SPORTIVO
USCITA	IMMINENTE





E per finire, una visuale in notturna con inquadratura inutile. Non attivatela mai!



extracontinentali tanto per dare un tocco planetario ai tornei internazionali. E se proprio insistete, c'è anche un editor per creare la propria squadra dallo zero assoluto. Tutto questo putiferio di compagini andrà a disputare i seguenti tornei: 1) Euro Super Trophy: partecipano 32 squadre di club. Si parte con quattro gironi di otto squadre ciascuno, che diventeranno due gironi di quattro squadre ciascuno nella seconda fase, poi vanno in finale i due team che capeggeranno i due gironi. 2) Qualificazioni ai prossimi Europei in Olanda-Belgio. 3) Campionati Europei 4) Territories Cup: praticamente si disputano vari campionati con un numero ristretto di squadre in varie nazioni del mondo. Si parte da campionati non troppo blasonati e, se si vince, si passa a un campionato di tasso tecnico superiore. In più c'è un campionato bonus, di cui parleremo in seguito. I restanti tornei sono i normali campionati nazionali e le coppe, che si svolgono con partite secche e sono personalizzabili. In più si potranno disputare partite storiche con diversi tassi di difficoltà. Si parte con le "imprese" più facili per proseguire con quelle più ostiche. La sezione di training ricopre in **UEFA Striker** un ruolo fondamentale: infatti, se si vuole accedere alla Territories Cup o alla competizione bonus (di cui non vi vogliamo dire ancora nulla) bisogna ottenere un certo punteggio nelle prove di allenamento. Queste non riguardano solo i fondamentali dei calciatori, ma coinvolgono anche l'abilità strategica di chi gioca tanto che alla fine delle sessioni di training vi vengono rilasciati i "patentini" di UEFA Player (calciatore UEFA) e Allenatore. Si parte con le abilità basiche dei calciatori: tiro a rete, passaggi, cross+colpo di testa, azioni da fermo e rigori. Una volta superata questa sezione, è tempo di rendere completo il proprio bagaglio di esperienze calcistiche con delle prove di abilità di impostazione tattica. Praticamente, all'inizio di ogni sessione vi viene offerto un diagramma con la posizione di partenza dei vostri calciatori, della palla, dei difensori e del portiere avversario. Rispettando le direttive tattiche che vi vengono date, dovrete portare a buon fine le vostre azioni. Il vostro operato viene giudicato dividendolo in cinque sezioni: tiri, difesa, passaggi, rigori, calci da fermo. Quasi dimenticavo: se ottenete buoni punteggi potete sbloccare anche nuove squadre...



La saga di Striker non è mai stata granché, ma su Dreamcast fa una certa impressione...

ALIVE AND KICKING!

Ultima sezione importante: l'editor. Potrei essere io, visto che in inglese significa anche "redattore" e invece è proprio quello che state pensando voi: il "creatore". In **UEFA Striker** si possono effettuare parti programmati cambiando nomi, maglie dei calciatori e dei portieri, volti dei calciatori, colore delle scarpe e altro ancora... Beh, insomma, sembra molto più di quanto succedeva nei precedenti **Striker**, no? Al prossimo mese per la recensione definitiva!



Soul Fighter

Gli slash'em up: pochi conoscono questo genere di giochi, proprio per il fatto che con l'avvento delle nuove console è caduto nel dimenticatoio. Se volessimo trovare una traduzione dovremmo chiamarlo "affettatutto", col rischio di trovarcelo in vendita su Telemarket: si tratta praticamente di un'estensione dei beat'em up, solo che oltre a usare le mani nude è imperativo brandire uno spadone, non per nulla hanno quasi sempre ambientazioni barbariche o di "cappa e spada". Un nome su tutti: **Golden Axe**, un mito in sala giochi e successivamente su Megadrive. E in tempi più recenti **Guardian Heroes**, un capolavoro su Saturn. Dopo, il nulla. Per qualche oscuro motivo, gente abituata a trattare il nemico come fosse una succulenta bistecca ha dovuto appendere il suo set di lame al chiodo. Guerrieri animati da furore bellico sono stati parcheggiati nel limbo videoludico come veri e propri pensionati del massacro professionale. Questi poveri protagonisti di uno dei generi più divertenti del mondo dei videogiochi meritavano che i loro fasti venissero rinverditi. In poche parole, arriva Piggyback, casa anglosassone di videogiochi uscita dal nulla, e il revival è servito: le lame tornano a roteare, le carni riassaporano il gusto della lacerazione (ehm...) e noi nostalgici ci struggiamo nel ricordo dei bei tempi! **Soul Fighter** risponde ai requisiti di cui sopra ma subisce il trattamento a 128-bit che si merita un gioco di fine millennio: stiamo parlando di grafica poligonale a 60 fps in risoluzione 640X480 con circa 100 animazioni per il personaggio principale e molto altro...



SOUL FIGHTER VS. SOUL CALIBUR?

Ma non diciamo cretinate. I due giochi si somigliano solo nel nome. **Soul Fighter**, non mi stancherò mai di ripeterlo, appartiene alla gloriosa categoria degli slash'em up ma la naturale evoluzione che subisce ogni genere ha ingigantito il classico repertorio di mosse a disposizione del personaggio principale. Si menano pugni, calci, e fendenti con la spada ma con la giusta alternanza di tasti si dà vita a spettacolari combo che possono sbaragliare un intero drappello di nemici. Tutto questo attraverso la solita telecamera intelligente che segue il vostro massacratore dappertutto come un vero paparazzo. Ma esiste una possibilità alternativa: una variante da cecchini se riuscite ad appropriarvi di un'arma da lancio o da fuoco. Praticamente si passa a un'inquadratura in soggettiva in cui non ci si può muovere e il controllo sarà limitato allo spostamento del mirino; occhio che qualcuno, mentre siete dediti al fuoco di precisione, potrebbe attaccarvi da tergo con una fastidiosa ascia bipenne. **Soul Fighter** vi dà la possibilità di scegliere da una rosa di tre personaggi all'inizio del gioco: un guerriero maschio che impugna uno spadone, un guerriero femmina specializzata nel lancio di due pugnali e un mago, le cui capacità offensive non sono ancora ben chiare. Il gioco presenta scenari ricchi di particolari come spettacolose cascate, effetti di luce particolarmente azzeccati e effetti speciali come











Carino il mulino sullo sfondo, eh?







O lo taglia in due con la spada o farebbe meglio a evitarlo...

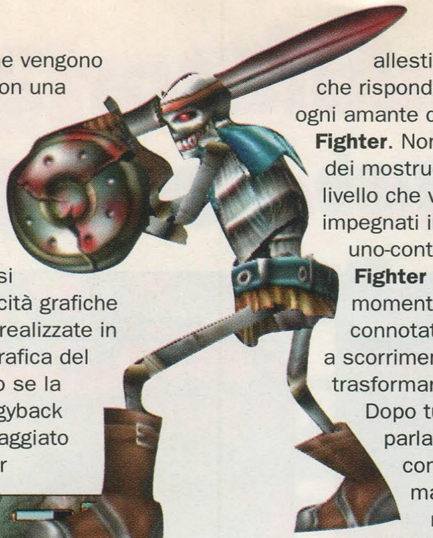


L'alta risoluzione di Soul Fighter è piuttosto evidente, non credete?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	PIGGYBACK
GENERE	AZIONE
USCITA	IMMINENTE

tempeste di globi di fuoco che vengono scatenate da alcuni nemici con una particolare propensione per attacchi a sensazione. Il gioco non mancherà dell'atmosfera che sanno regalare scene di intermezzo in cui si dispiegherà la trama. Ormai si fidano a tal punto delle capacità grafiche del Dreamcast che le hanno realizzate in tempo reale, con la stessa grafica del gioco. Giudicate voi dalle foto se la scelta è stata sensata... Piggyback si vanta tra l'altro di aver ingaggiato scrittori esperti di fantasy per allestire uno scenario che risponda alle esigenze di ogni amante del genere di **Soul Fighter**. Non mancano anche dei mostruosi boss di fine livello che vi terranno impegnati in un duro scontro uno-contro-uno in cui **Soul Fighter** perderà momentaneamente i suoi connotati da beat'em up a scorrimento per trasformarsi in un duello. Dopo tutto questo parlare di combattimenti e massacri, ecco il momento che premia gli sforzi di un guerriero: la ricompensa. Procedendo nel gioco, troverete infatti ad allettarvi dei classici forzieri ricolmi di nuove armi, pozioni di energia e abilità speciali. Una mazzata alla cassa e il gioco è fatto, come diceva Conan il Barbaro. E adesso le brutte notizie: il gruppo di programmazione di **Soul Fighter** (denominato Toka) si era talmente innamorato dei suoi scenari che, in accordo con i capoccia di Piggyback, ha deciso di non inserire una modalità a due giocatori per non ledere in qualche modo la qualità grafica del gioco. Se qualche nostalgico si ricorda bene, una delle cose migliori degli slash'em up era proprio la possibilità di dar vita a massacri a catena in compagnia di un amico e invece qui niente! Se possiamo permetterci un'opinione, si tratta di una grave mancanza: ma come, vogliono far tonare alla ribalta il buon vecchio picchiaduro a scorrimento e non ci mettono neanche un'opzione a due? Vabbé, facciamo finta di credere alla scusa di Piggyback e buttiamoci in questo massacro: sembra piuttosto divertente...





Lo scontro con il boss del primo livello. Massiccio, eh?

















La visuale in prima persona può essere usata per le armi da lancio o da fuoco



Con tutte queste bombe i nemici ci rimangono sempre un po' male...



Star Gladiator 2 Nightmare of Bilstein

Uscito un anno e mezzo fa nelle sale giochi del sol levante, **Star Gladiator** si distingueva principalmente per le animazioni incredibilmente fluide. Si trattava nientemeno che di 60 frame al secondo mantenuti per tutto il corso del gioco senza alcun tentennamento: era troppo per la Playstation, e infatti una conversione non è mai stata realizzata, ma ora, col Dreamcast, Capcom sembra aver trovato la macchina che aspettava per riversare **Star Gladiator 2** sugli schermi casalinghi. Con ventidue personaggi a disposizione e arene dal sapore futuristico inondate di luce artificiale, scosse da un sonoro senza posa e riprese con mirabolanti giochi di telecamera, ecco un gioco da tenere d'occhio. Rispetto al primo episodio, **Star Gladiator 2** proponeva alcune interessanti caratteristiche tecniche come un sistema di combo da 15 colpi mai visto prima e scene del dopo-knockout più spettacolose del solito. Nuova anche la barra di energia che costringeva i lottatori a un'impostazione più strategica dei propri combattimenti. Un po' di dettagli sui personaggi: tra le new entry troviamo Kaede, una ragazza che usa tecniche da ninja e Rai-On, che si dice essere l'erede di Bilstein. Anche il Plasma System è stato migliorato con tre nuove tecniche fresche fresche: "Plasma Field", "Plasma Reflect" e "Plasma Revenge". Il "Plasma Field" blocca gli attachi nemici. Ogni personaggio dispone di un suo Plasma Attack di diversa concezione: può sfruttare il ghiaccio così come il laser e altro ancora. Il "Plasma Reflect" respingerà gli attacchi nemici consentendo al giocatore di lanciare un contrattacco con il "Plasma Revenge". La versione Dreamcast includerà una nuova modalità "Group Battle" in cui due squadre di 5 giocatori al massimo possono combattere tra di loro. Nel Versus Mode i giocatori possono selezionare un personaggio diverso per ongi combattimento e non mancherà l'opzione di pratica per familiarizzare con i controlli del gioco. **Star Gladiator 2** sembra galattico soprattutto per la qualità della grafica: una volta le conversioni da coin-op proponevano una grafica più scadente rispetto agli origtinali da sala, adesso prima con **Soul Calibur** e ora con **Star Gladiator 2** la tendenza è divenatata opposta.

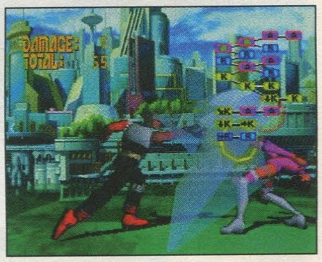


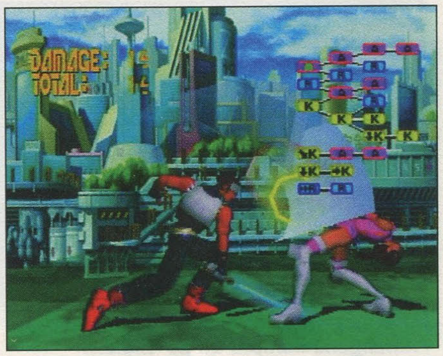












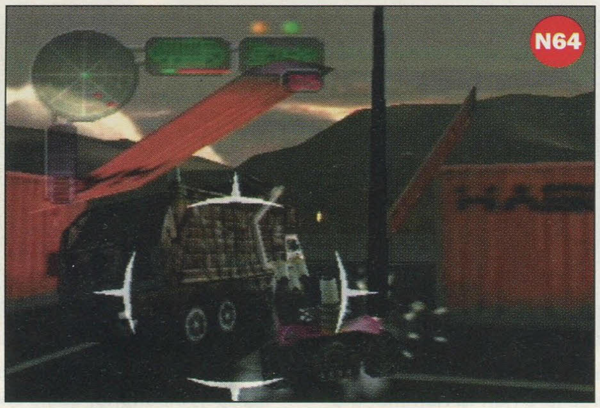


SCHEDA

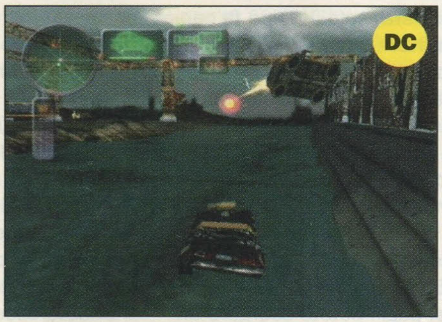
CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

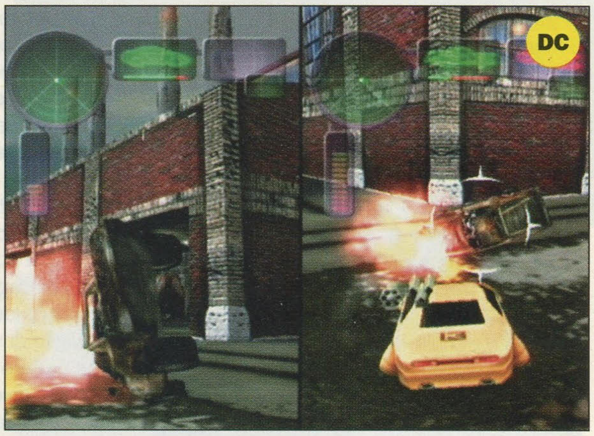
Vigilante 8 2nd Offense

Presentato da Activision nel corso di Activate '99, l'ormai consueto incontro estivo con la stampa mondiale per mostrare i titoli in corso di produzione, **Vigilante 8 Second Offense** rappresenta un passo in avanti abbastanza evidente rispetto al suo predecessore. Già nelle versioni che abbiamo avuto modo di vedere e di provare, seppure ancora incomplete, era infatti possibile notare tutta una serie di nuovi particolari e di trovate abbastanza interessanti a cui bisogna aggiungere un notevole miglioramento anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica; è stato aggiunto tutto ciò che i programmatori avevano pensato di inserire nella versione originale e che era stato successivamente eliminato per problemi sia di spazio che di tempo, rendendo quindi il gioco decisamente più completo. La meccanica di gioco non ha subito notevoli variazioni, ma la già citata aggiunta di numerosi particolari, più o meno rilevanti, rende **Vigilante 8 Second Offense** un titolo abbastanza differente rispetto al suo predecessore; le 17 macchine presenti, utilizzabili in 12 diverse arene ambientate in varie zone degli Stati Uniti si possono trasformare in tutta una serie di veicoli "alternativi" in modo da muoversi in maniera sempre più veloce e scattante sulla neve e sull'acqua. Inoltre, in base alle performance ottenute nel corso del gioco si possono migliorare le capacità della propria macchina, con vere e proprie trasformazioni estetiche; riuscendo per esempio a raggiungere i 100 punti nella velocità di punta, appariranno sul retro della macchina dei nuovi e lucidissimi scarichi cromati che, oltre a migliorare il look della vettura ne incrementano non poco le prestazioni. La modalità di gioco in singolo, in cui ancora una volta bisogna affrontare tutta una serie di vetture controllate dalla console in combattimenti senza alcun tipo di regole, è accompagnata da tutta una serie di opzioni per il multiplayer che, da quanto abbiamo potuto vedere, dovrebbero essere in grado di garantire una dose notevole di divertimento; oltre infatti alle sfide "tutti contro tutti", sarà possibile affrontare partite in coppia o, nel caso uno dei vostri amici sia particolarmente abile, tre contro uno. Altre importanti novità riguardano la realizzazione tecnica che, per la versione Nintendo 64, sfrutta la cartuccia di espansione di memoria per offrire una maggiore definizione dell'immagine: peccato solo che, utilizzando la modalità in alta risoluzione, siano presenti alcuni evidenti rallentamenti, che comunque potrebbero anche essere eliminati nella versione finale. Minori problemi a livello grafico mostra invece la versione per Dreamcast che, oltre a poter contare su una maggiore definizione, è caratterizzata anche da uno scrolling quasi sempre fluido. Non sono molti gli aspetti di gioco, soprattutto a livello strutturale, che devono subire variazioni e cambiamenti e, proprio per questo motivo, è facile immaginare che, non dovrebbe mancare molto tempo al lancio di **Vigilante 8 Second Offense**, dato che sono necessarie solamente alcune modifiche e migliorie a livello tecnico (il sonoro non era ancora completo nella versione da noi visionata). Salvo quindi problemi e inconvenienti dell'ultima ora entro il periodo natalizio gli amanti delle corse in macchina con annessa distruzione globale dovrebbero avere un nuovo titolo con cui divertirsi.















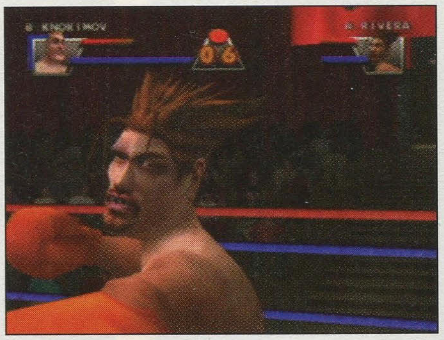


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	AZIONE
USCITA	NOVEMBRE

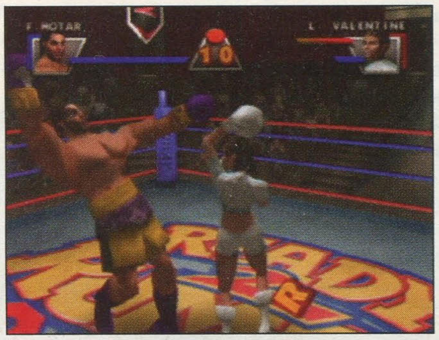
Ready 2 Rumble Boxing

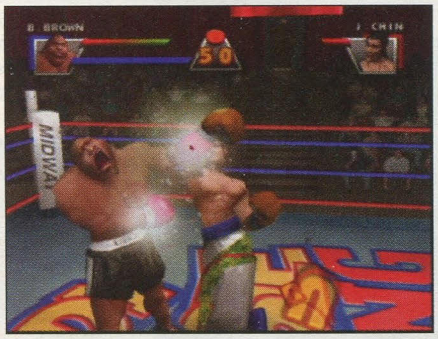
Ve lo ricordate il mitico **Punch-Out** made in Nintendo, ai tempi in cui il colosso di Yamauchi-san ancora si occupava di giochi da bar, oppure **Frank Bruno's Boxing**, sua volgare scopiazzatura su Commodore 64 ma una vera figata (per forza, se era scopiazzato). Ricordate la goduria nel vedere certi panzoni in salopette allungare due metri di lingua dopo un bel gancione nello stomaco, barcollare, e poi cadere sul fondoschiena facendo tremare tutto lo stadio? E quel deficiente che usava le tecniche da ninja? Se all'epoca non eravate ancora nati (sì, era proprio tanto tempo fa, aahhh...) non ci sono problemi: **Ready 2 Rumble Boxing** è esattamente la stessa cosa. Il concetto è che una massa di dementi crede di potersi fregiare della denominazione di pugile solo perché ha una faccia divertente e dei modi di gesticolare che fanno crepare dal ridere. E il bello è che funziona. Da quello che abbiamo visto sinora, **Ready 2 Rumble** è una delle cose più demenziali che siano apparse su uno schermo casalingo: denti che saltano, gente che barcolla per mezz'ora prima di schiantarsi al suolo, gente che a barcollare non fa nemmeno a tempo... Prendiamo Afro Thunder per esempio: ex tassista, solo il nome fa capire che stile possa avere la sua capigliatura, esile com'è procede a continui balzelli per scaricare dei ganci che mandano in tilt i pugili più pasciuti... Ma tutto questo funziona grazie all'incredibile uso delle texture che Midway ha fatto per questo titolo: già che non dovevano ritrarre un paesaggio con un orizzonte limitato come un'arena pugilistica, ci hanno dato sotto con i dettagli. Se osservate bene l'epidermide dei pugili potete scorgere un groviglio di venature quasi da vomito, per non parlare della cellulite che ricama le cosce e il ventre di certi soggetti che farebbero la felicità di un certo tipo di telemarketing... L'unica cosa che ci ha lasciati un po' perplessi sono gli spettatori, non proprio lo stato dell'arte, ma è una cosa su cui si passa sopra perché prima o poi l'attenzione torna a concentrarsi sulla demenzialità dei boxeur (si dice ancora così?). Occhi neri, volti tumefatti, la soddisfazione che proverete quando riuscirete a provocare un po' di gonfiore di quello bello livido sulle facce dei vostri avversari sarà la terapia che alcuni medici cercano da anni. Solo un appunto: se tutto questo ha una certa incidenza sul divertimento nel modo a due giocatori, molta meno ne ha quando siete soli e disperati a casa. Non perché sia bello avere degli amici, ma perché il gioco sembra proprio facile. Finire gli incontri contro gli avversari computerizzati non vi impegnerà certo allo spasimo, e anche le tecniche da usare non sono certo sofisticatissime. Quasi sempre vi basta la "toccata e fuga", anche se bisogna ammettere che certi pugili si dimostrano più letali se riuscite ad azzeccare la combo che gli è più congeniale. Comunque sia, vincere un incontro vi servirà per accumulare denaro (negli incontri chiamati "Prize fights"), che vi servirà per iscrivervi agli incontri per il titolo ("Title fights"), insomma, quelli che vi serviranno per effettuare la cosiddetta scalata al titolo. Inoltre, il denaro va usato per partecipare a delle sessioni di allenamento che ricordano curiosamente **Parappa the Rapper**. Se si preme il pulsante giusto nel momento giusto, si va avanti e si migliorano le proprie abilità, altrimenti si rimane per sempre un mediocre (mi ritornano alla mente le parole dell'allenatore di Rocky Balboa: "Potevi essere un buon pugile e invece..."). Insomma **Ready 2 Rumble** ha tutta l'aria di essere eccezionale giocato in due e un filino più debole in singolo, nonostante esista l'incentivo di scoprire gli avversari segreti. Il verdetto definitivo sul prossimo numero di Mega Console...

















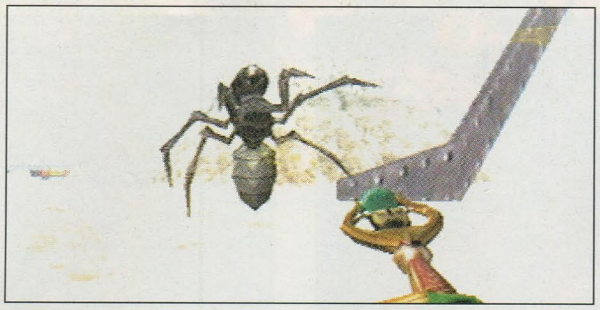


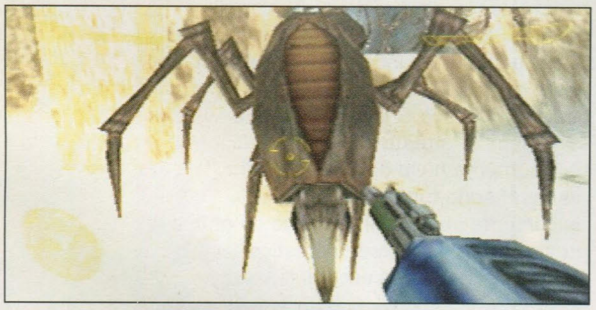
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	SPORTIVO
USCITA	IMMINENTE

Armorines

La trama, come sempre un concentrato di banalità, vede i due soliti eroi di turno alle prese con una vera e propria invasione extraterrestre; in una lontana galassia infatti una razza aliena che nelle fattezze ricorda molto i nostri insetti (solo che questi sono alti qualche metro e pesano centinaia di chili, non certo un particolare trascurabile...), ha scoperto che il proprio pianeta è ormai sull'orlo della distruzione e che l'unica possibilità per rimanere in vita è quella di trasferirsi su un altro pianeta. Ovviamente la sorte ha voluto che, dopo studi e ricerche la scelta sia caduta proprio sulla nostra terra che ancora una volta dovrà quindi fronteggiare l'ennesima invasione; gli insettoni infatti non sono ben disposti nei nostri confronti e hanno deciso di conquistare la terra per poi adattarla alle proprie esigenze. L'unica possibilità per evitare questa triste sorte è di distruggere gli avamposti e le truppe mandate in avanscoperta, vagando in diverse regioni del mondo a sole 128 ore (poco più di cinque giorni) dall'invasione. **Armorines**, almeno da quanto abbiamo potuto vedere nella versione a nostra disposizione, rispetta tutti i canoni imposti dai classici del genere; ecco quindi che sono presenti due personaggi, Tony Lewis e Myra Lane, ognuno dotato di caratteristiche fisiche leggermente diverse e, fatto più importante, di differenti abilità e armi; l'inserimento di due eroi non è un particolare secondario dato che non è possibile portare a termine il gioco utilizzando un solo personaggio, ma bisogna alternarli nelle diverse fasi, cercando di capire in quali livelli la maggiore agilità di Myra ha il sopravvento sulla superiore forza fisica di Tony e viceversa. Qualunque sia il personaggio sotto controllo una cosa è comunque certa: in Armorines sono presenti alcune tra le più distruttive e devastanti armi che si siano mai viste nel mondo dei videogiochi; per riuscire a contrastare l'invasione aliena infatti sono state messe a disposizione dei due eroi le più sofisticate e potenti tecnologie. Cannoni laser, lanciarazzi, fucili e granate sono solamente alcune delle armi che si possono trovare sparse nei livelli il cui corretto utilizzo è fondamentale se si vogliono avere le pur minime speranze di sopravvivenza; gli alieni infatti, oltre a essere di dimensioni veramente notevoli sono anche molto resistenti, ricoperti da una sorta di corazza, e devono essere colpiti diverse volte prima di essere eliminati. Se poi i Fodders, ovvero gli appartenenti al grado più basso delle truppe nemiche non mostrano particolare intelligenza o abilità nel combattimento (addirittura è possibile, quando si muovono in coppia, farli combattere uno contro l'altro attaccandoli senza essere visti), salendo di grado si incontrano nemici sempre più agguerriti e pericoli; il livello più alto è rappresentato dalle Regine, difficilissime da eliminare e molto pericolose, oltre che, nella maggior parte dei casi, circondate da decine di soldati pronti a tutto pur di difenderle. I problemi causati dall'invasione aliena vengono amplificati dalle ambientazioni, spesso fonti di innumerevoli pericoli; all'interno di un vulcano, luogo in cui è ambientato uno dei primi livelli, oltre a fare attenzione alla posizione dei nemici e a ricercare oggetti e armi bisogna tassativamente evitare di finire nel fiume di lava, per evitare di rimanere abbrustoliti mentre in Siberia, nel deserto e più in generale in tutte le fasi di gioco bisogna controllare la conformazione del terreno, cercando sporgenze e saltando dirupi. E' evidente comunque che l'attenzione dei programmatori è stata risposta più sull'elemento distruzione che su quello ricerca; se infatti è vero che è importante muoversi con circospezione, ricercare oggetti e trovare il modo per raggiungere piattaforme e sporgenze almeno a prima vista inaccessibili, è innegabile che il fulcro del gioco rimane sempre e comunque la fase di distruzione e di combattimento.





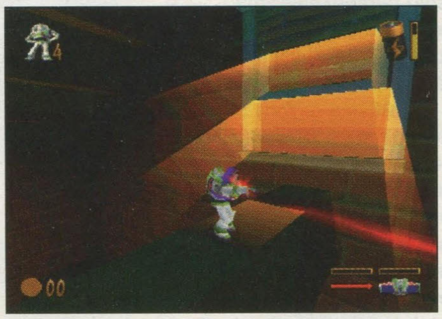
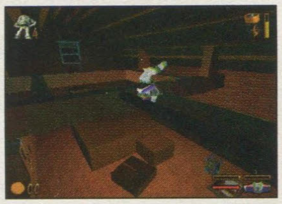

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	DICEMBRE

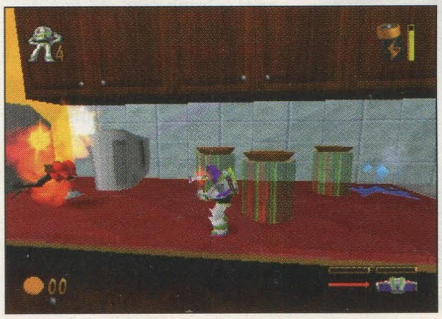
Toy Story 2

Dopo averci deliziato con il primo film completamente in computergrafica (spero che qualcuno però si ricordi ancora di Tron, sempre prodotto da Disney), Pixar lancia il seguito! Questo probabilmente già lo sapevate e se ben vi ricordate, i risultati ottenuti nei videogiochi ispirati al primo film per Megadrive e Super Nes erano addirittura stupefacenti. Nella versione Super Nes c'era addirittura una sezione in 3D che faceva gridare al miracolo! D'altronde era l'epoca in cui per sfornare un gioco con qualche poligono il Nintendone a 16-bit aveva bisogno del supporto di qualche chip speciale come l'FX... Ma ora ecco **Toy Story 2**, con il suo carico di forme tridimensionali come si conviene in ogni buon platform che passi attraverso i chip del Nintendo 64.
L'antefatto è lo stesso del film: un collezionista di giocattoli si impossessa del mitico Woody il Cowboy, considerandolo un pezzo altamente pregiato; i suoi compagni, a partire da Buzz Lightyear, ci rimangono piuttosto male non vedendolo più nella camera di Andy (praticamente il loro habitat naturale) e decidono di andare alla sua ricerca perché non finisca nelle bacheche di qualche museo di giocattoli: praticamente l'ergastolo, per un giocattolo. Il gioco ha un'impostazione abbastanza classica ma non mancano paesaggi evocativi e divertenti visto che tutto ha una scala non proprio consueta. Vi capiterà insomma di trotterellare su lavandini, fare veloci escursioni sotto un tipico letto da poppante, e trovarvi bloccati solo perché davanti a voi si trova una tazzina da caffé. Per quel che riguarda la componente esplorativa, Buzz Lightyear è comunque ben attrezzato visto che può persino volare, disponendo di un reattore prêt-à-porter sulla schiena che gli consente comode trasvolate su scaffali, comodini e così via. L'unico problema è che il jet-pack abbisogna di qualche pieno di carburante, altrimenti si va a piedi. Fortunatamente sparsi per i vari livelli si trovano delle scorte che ovviamente vi si pareranno davanti quando non vi servono. No, scherzavo...
Nell'armamentario di Buzz vanno compresi anche un gancio per raggiungere altezze proibitive nel caso il jetpack abbia terminato la benza. Anche sul fronte "bellico", il mitico uomo spaziale riserva una bella sorpresa a chi osa intralciare il suo cammino: il laser che ha montato sul braccio. Quello che era un semplice meccanismo luccicoso divertente nel film, qui è la vostra arma principale per devastare i giocattoli nemici: questi sono rappresentati da robottoni, macchinine telecomandate con tanto di boss finale alla fine di ogni livello. Gli scenari sono sette ma in totale gli stage ammontano a quindici: si parla della stanza di Andy, la cucina, il salotto e addirittura ambienti esterni alla casa, terrorizzanti per dei poveri giocattoli (tra cui comprendiamo gli spassosi Mr. Potato Head e Bo Beep). Vi sembra abbastanza un gioco per bambini? Va detto che è sicuramente indirizzato a un target di età infantile ma visto che contiene i suoi begli enigmi da risolvere (nulla di sconvolgente, però ci sono) e dell'umorismo che obiettivamente potrebbe risultare incomprensibile a un bambino di cinque anni, forse non è poi così bambinesco... La realizzazione comunque si attesta su ottimi livelli: tecnicamente nulla da eccepire, gli ambienti sono tutti ricchi di dettagli tipicamente casalinghi e creano un'ottima atmosfera da "focolare domestico", almeno finché non si esce di c asa...








SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	PLATFORM
USCITA	NOVEMBRE


Dreamcast
RENDIAMO UNIVERSALE
IL TUO DREAMCAST
DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI
CRAZY Video
JOYSTICK fun
0444 326. 362
DOMINIO dominio@protec.it
Via Gorizia 1/a Vicenza
Via Marinali 69 Bassano del Grappa
02 2620680
Via Dante 165
Sesto San Giovanni (MI)
Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS) Tel 030/7722694
02 489. 52. 821
joyfun@libero.it
JOYSTICK FuN
Via Lorenteggio 38 Milano

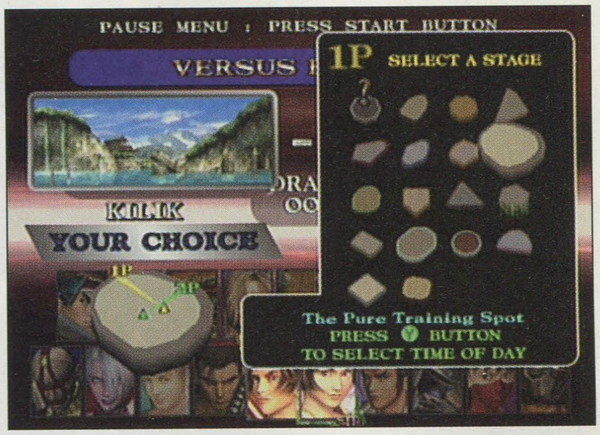
Soul Calibur

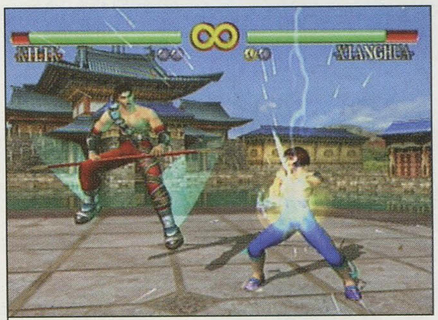
Dopo interminabili mesi di sofferta attesa, decine di anteprime a dir poco entusiastiche, tonnellate di immagini promozionali assolutamente incredibili, dichiarazioni altisonanti da parte di Namco e Sega, campagne pubblicitarie di gran classe e indiscrezioni di ogni tipo, sarebbe stato quantomeno lecito pensare di essere pronti all'impatto con **Soul Calibur**, alla cui magnificenza tecnica avremmo ormai dovuto essere quasi abituati, in un certo senso. E invece non è stato così: pur avendo già assistito alle eccellenti performance di Dreamcast nel campo dei picchiaduro (basti citare **Power Stone**, **King of Fighters**, **Street Fighter Zero 3** e il deludente **Virtua Fighter 3tb**, comunque ritenuto un ottimo gioco dai numerosi utenti affezionati alla serie), l'arrivo della versione definitiva di **Soul Calibur** ci ha davvero lasciato senza parole, riportandoci indietro nel tempo fino ai giorni in cui ogni nuovo titolo aveva il potere di stupirci e rinnovare la nostra passione per i videogiochi. In altre parole, **Soul Calibur** per Dreamcast è il miglior picchiaduro di tutti i tempi, nonché uno dei giochi più belli (e questo è un termine che non si usava più da tempo nei riguardi di un *videogame*) degli ultimi dieci anni o giù di lì.



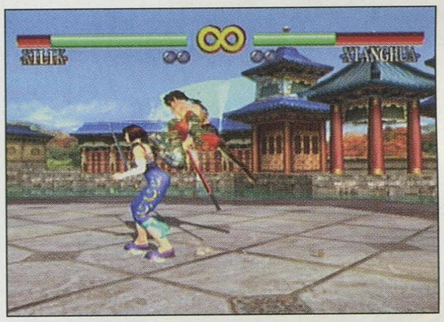
THE LEGEND WILL NEVER DIE!

Nel corso dello sviluppo di **Soul Calibur**, probabilmente, il vero obiettivo di Namco non è stato quello di produrre una conversione perfetta dell'originale da sala, dal momento che le *performance* raggiunte dalla scheda in questione (basata su *hardware* PlayStation) erano ampiamente alla portata di Dreamcast; il vero compito assegnato ai programmatori nipponici, quindi, deve essere stato mirato a raccogliere l'eredità della splendida versione PlayStation di **Soul Edge** (conosciuto come **Soul Blade** in Occidente), la cui filosofia di notevole ampliamento rispetto al *coin-op* d'origine è stata ripresa in toto per la conversione a 128-bit di **Soul Calibur**. Stavolta, però, le modifiche apportate da Namco non sono state "limitate" all'inserimento di nuove opzioni e modalità (di cui parleremo comunque in seguito all'interno degli appositi *box*), ma hanno interessato ogni singolo aspetto del gioco, a partire da quello prettamente tecnico; la versione Dreamcast di **Soul Calibur**, infatti, surclassa agevolmente il livello grafico del *coin-op* da cui deriva e riesce finalmente a confermare la potenza della macchina Sega, offrendo uno spettacolo visivo assolutamente ineguagliabile e infondendo finalmente ai giocatori l'indescrivibile sensazione di essere entrati nella cosiddetta "prossima generazione" delle console domestiche. La magnificenza del motore poligonale alla base di **Soul Calibur** è perfettamente visibile tanto nei personaggi quanto nelle ambientazioni, soprattutto per via della fluidità (l'aggiornamento si mantiene costantemente ancorato all'eccezionale valore di 60 fotogrammi al secondo) con cui gli elementi grafici vengono spostati e disegnati utilizzando l'ormai canonica risoluzione di 640x480 punti, superiore tra l'altro a quella impiegata nel *coin-op*. Nel passaggio dalla sala giochi al Dreamcast i combattenti hanno guadagnato numerosi poligoni e *texture* decisamente più realistiche e dettagliate, ulteriormente esaltate dalla perfetta aderenza alle superfici rivestite; tutti i modelli poligonali sono virtualmente privi di spigoli e difetti nelle giunture, e le singole parti anatomiche sono costruite in modo da risultare morbide e credibili. Il livello di dettaglio con cui i grafici Namco hanno riprodotto mani, braccia, busti e gambe viene eguagliato solamente dalla qualità delle *texture* applicate ad ogni singola parte del corpo dei lottatori; sebbene sia



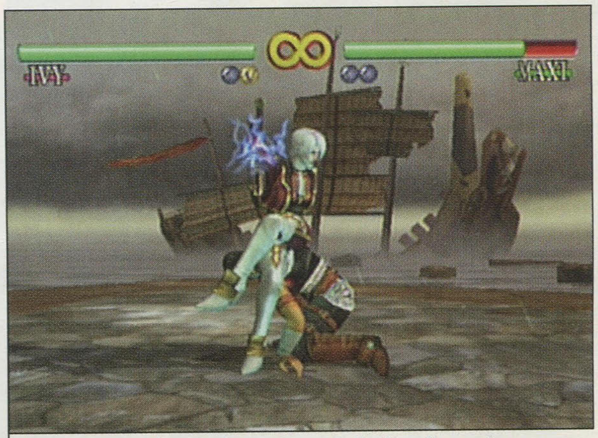


Soul Calibur presenta senza dubbio le ombre più realistiche mai viste in un picchiaduro





Per la prima volta in assoluto, la luce si riflette in modo davvero realistico e coerente sul corpo dei personaggi

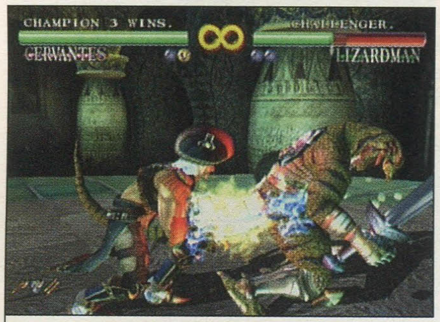


Una delle originalissime prese della fascinosa Ivy...

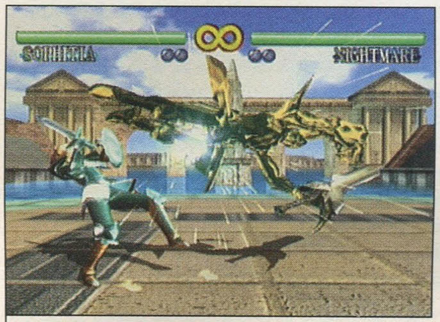
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NAMCO
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

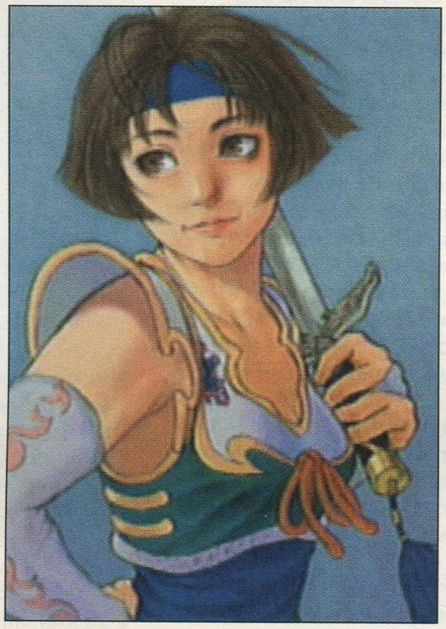
difficile accorgersene nella foga del combattimento, infatti, la riproduzione della pelle umana, dei muscoli, dei metalli e dei tessuti è assolutamente sbalorditiva, tanto da permettere agli osservatori più attenti di scorgere i vasi sanguigni disseminati sulle parti esposte dei personaggi più muscolosi (a tale proposito vi risparmieremo l'ingrato compito di esaminare le natiche di Voldo informandovi sin d'ora che le vene in questione si trovano anche lì). Ancora più impressionanti, se possibile, sono i capelli e i vestiti dei lottatori, i cui continui movimenti provocati dal vento riescono tranquillamente a ridicolizzare la conversione di **Virtua Fighter 3tb**, in cui l'assenza di tali particolari era stata giustificata adducendo l'impossibilità di riprodurre le movenze naturali di capelli e tessuti su Dreamcast. Un'ulteriore nota di merito va infine all'eccellente *design* dei costumi utilizzati dai personaggi del gioco, in particolare per quanto riguarda le versioni più elaborate dei capi di abbigliamento in dotazione ai lottatori più "eleganti" (a tale proposito, date un'occhiata alle decorazioni dei vestiti di Xianghua per rendervi conto personalmente dell'insospettabile abilità "sartoriale" dei disegnatori Namco).



Le espressioni di dolore sono sempre perfettamente visibili sul volto dei lottatori



Uno dei numerosi trucchi nascosti permette di coprire di metallo i combattenti. Spettacolare, vero?



WELCOME BACK TO THE STAGE OF HISTORY...

Nel caso (assai improbabile, a dire il vero) che il *look* dei carismatici protagonisti di **Soul Calibur** non vi abbia ancora convinto, sarete senz'altro conquistati dalle impeccabili animazioni in *motion capture* confezionate dal team responsabile per la

WEB CALIBUR

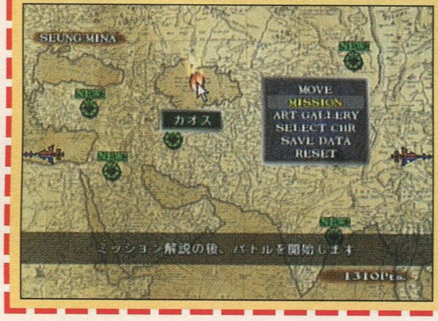
Molti di voi si staranno probabilmente chiedendo il motivo per cui, in seguito all'ottenimento di alcune particolari immagini contenute nell'Art Gallery, **Soul Calibur** fornisca al giocatore delle strane frasi composte da tre parole, la seconda delle quali è sempre "of". Mistero svelato: tali frasi sono in realtà delle *password* segrete da inserire nell'apposita pagina (**http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/password.html**) del sito nipponico di Namco, che per ogni parola d'ordine inserita sbloccherà l'accesso a una sezione nascosta. Le sei pagine segrete, che richiedono ovviamente l'inserimento di altrettante *password*, contengono informazioni sui personaggi, descrizioni dettagliate delle ambientazioni con tanto di immagini renderizzate, bizzarri quiz, consigli relativi alla modalità Mission Battle e, soprattutto, splendide illustrazioni realizzate dagli abilissimi grafici Namco. Queste ultime in particolare testimoniano l'impegno profuso dai *designer* nel processo di conversione, arricchito da innumerevoli piccoli tocchi di classe nel cui novero rientra ovviamente la creazione delle pagine *web* in questione. Bel colpo, Namco!



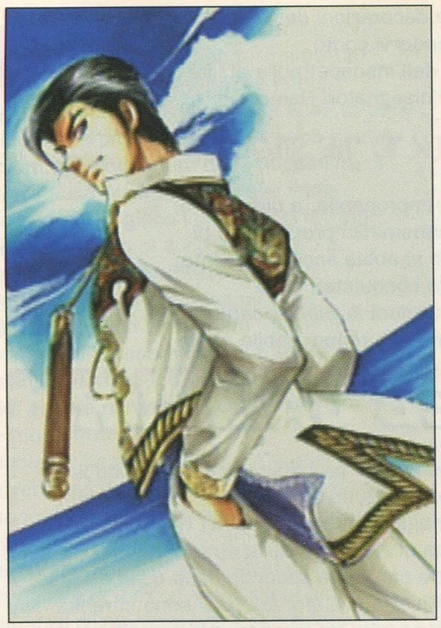


MISSION BATTLE

La modalità Mission Battle costituisce l'aggiunta più corposa effettuata da Namco alla versione Dreamcast di **Soul Calibur** e potrebbe essere definita come l'edizione rivista e corretta della sezione Edge Master di **Soul Edge** per PlayStation. Lo scopo dei lottatori stavolta non sarà la conquista di nuove armi sparse per il mondo, ma il completamento delle missioni proposte e il conseguimento dei punti messi in palio in ciascuna delle locazioni disseminate all'interno delle tre sezioni in cui è divisa la mappa dello scenario creato dai programmatori nipponici di Namco. I punti in questione, come già detto, potranno poi essere utilizzati per acquistare le illustrazioni contenute nell'Art Gallery e andranno guadagnati affrontando una nutrita serie di missioni decisamente varie ed originali; gli obiettivi del Mission Battle vanno infatti dal semplice scontro contro più avversari in sequenza al combattimento in condizioni di avvelenamento, passando per situazioni interessanti come le battaglie contro lottatori invisibili, i *match* da completare utilizzando determinate strategie e quelli da affrontare nonostante un *handicap* che potrà essere rappresentato dalla velocità ridotta, da una quantità di energia minima, dalla presenza delle sabbie mobili, dall'impossibilità di vedere l'arma dell'avversario e via dicendo. E' inutile dire che l'introduzione della modalità Mission Battle e dei numerosi segreti ad essa legati ha incrementato in modo esponenziale la longevità di **Soul Calibur**, rendendolo un titolo assolutamente completo.







conversione; non ci sembra affatto esagerato affermare che mai prima d'ora si erano visti movimenti così fluidi e realistici, se non addirittura ipnotici nel caso dei personaggi più agili e di quelli dotati di armi a lungo raggio, come ad esempio il bastone di Kilik e la spada estensibile di Ivy. Ogni singolo colpo portato dai combattenti risulta sorprendentemente armonioso e immancabilmente caratterizzato dalla grazia tradizionalmente associata ai veri cultori delle arti marziali, sempre che si stia parlando di un lottatore presumibilmente dotato di movenze rapide ed eleganti; nel caso di giganti come Astaroth e Nightmare, infatti, è la pura rudezza a farla da padrona, con scatti improvvisi e movimenti frammentari che riescono alla perfezione nell'ingrato compito di rendere giustizia alla possente struttura ossea e muscolare dei mastodonti in questione. In aggiunta all'invidiabile primato raggiunto nel settore dell'animazione bisogna rimarcare la convincente riproduzione della pesantezza legata ai movimenti dei sopracitati combattenti alti e robusti, la cui evidente inerzia non fa altro che aumentare il realismo visivo a cui contribuiscono, tra l'altro, la soddisfacente sensazione di impatto dei colpi più violenti e le animazioni facciali perfettamente sincronizzate con il parlato. Quest'ultimo, tanto per rimanere in tema, usufruisce di una recitazione in giapponese davvero eccellente, tanto per potenza e qualità del suono, quanto per appropriatezza delle frasi scelte; si attestano sullo stesso livello gli effetti sonori, particolarmente buoni negli impatti tra le armi, mentre i brani musicali (pur non potendo vantare l'incisività di quelli composti nel 1997 per **Soul Edge**) si sposano alla perfezione con lo spirito epico ed avventuroso del gioco.



YOU ARE A TRUE HERO!

Alla luce dei fatti sin qui esposti sarebbe quasi normale pensare che la vera essenza di **Soul Calibur** risieda nella sua inconfutabile posizione di imbattibile capolavoro audiovisivo, ma la realtà è ben diversa; il cuore del prodotto Namco è infatti da individuare in quel capolavoro di immediatezza e profondità che è la struttura di gioco approntata dai progettisti, la cui intenzione di espandere il concetto di base inizialmente sperimentato in **Soul Edge** appare chiarissima sin dalla prima partita. Sacrificando la possibilità di distruggere le armi in seguito a un eccessivo utilizzo difensivo delle stesse i programmatori hanno reso **Soul Calibur** moderatamente più tecnico e ragionato del suo illustre predecessore, senza però esagerare: il nuovo approccio tattico





Fondali in 3D, effetti di luce e modelli poligonali perfetti: impossibile chiedere altro!





SOUL EXTRAS

Come da tradizione Namco, la conversione per il mercato domestico di **Soul Calibur** contiene moltissimi *extra* da guadagnare nel corso del gioco, e più esattamente a suon di successi nella modalità Mission Battle. Molti dei segreti nascosti dai programmatori verranno infatti sbloccati in seguito all'acquisizione di particolari immagini contenute nell'Art Gallery, che andranno per l'appunto "comprate" con i punti accumulati nel Mission Battle. Tra gli *extra* in questione meritano senza dubbio una menzione speciale le sezioni denominate Character Profiles e Exhibition Mode (entrambe legate al completamento della prima collezione dell'Art Gallery), grazie alle quali sarà possibile esaminare da vicino tutti i personaggi, udirne le voci e osservarne le spettacolari tecniche di combattimento, mentre non sono certo da dimenticare la modalità Extra Survival (ottenibile con il completamento della seconda collezione dell'Art Gallery) e la schermata di personalizzazione della sequenza iniziale, accessibile in seguito al completamento della terza collezione dell'Art Gallery. Sono poi presenti gli immancabili personaggi segreti, la cui acquisizione segue in **Soul Calibur** tre diversi meccanismi; laddove Hwang, Yoshimitsu, Lizard Man, Siegfried, Rock, Seung Mina e Cervantes verranno rilasciati semplicemente completando la modalità Arcade, infatti, la conquista del misterioso Edge Master dovrà essere effettuata portando a termine la suddetta sezione Arcade con tutti i personaggi. Il potentissimo Inferno, infine, verrà alla luce solamente in seguito al completamento della solita modalità Arcade, che dovrà però essere terminata utilizzando Xianghua e selezionando obbligatoriamente il suo terzo costume.





richiesto è stato infatti compensato dal notevole incremento di velocità dell'azione, passata dagli abituali ritmi veloci adottati in passato all'attuale frenesia degli scontri, apertamente caotici (nel senso buono del termine, s'intende) in caso di schermaglie tra personaggi particolarmente "nervosi" come Maxi, Kilik o Hwang. La soddisfacente complessità della meccanica di gioco, d'altro canto, è stata raggiunta sostituendo le semplici schivate laterali normalmente utilizzate nei







picchiaduro tridimensionali con un pratico sistema di movimento libero ad otto direzioni, grazie al quale è ora possibile girare intorno ai propri avversari per poi magari disorientarli con le nuovissime parate offensive introdotte allo scopo di trarre in inganno i nemici; tale obiettivo, tra l'altro, può essere raggiunto anche con un utilizzo ragionato delle finte, che in **Soul Calibur** giocano un ruolo fondamentale nelle sfide tra giocatori umani e possono essere eseguite con la pressione del pulsante deputato alla parata nel bel mezzo di qualsiasi colpo d'attacco. Anche l'impiego di un sistema di valutazione dei tempi di pressione dei tasti costituisce una novità nel campo dei picchiaduro all'arma bianca: Namco lo ha utilizzato per permettere ai giocatori più abili di dosare la potenza e la portata di determinati attacchi o, in alternativa, per far assumere ai lottatori posizioni diverse al termine della manovra offensiva, sempre che quest'ultima sia andata a segno con successo. Le possibilità offerte dagli accorgimenti appena trattati aprono una moltitudine di strade per la creazione di nuove tecniche e strategie, ovviamente integrabili con le operazioni standard di concatenamento delle mosse e con le numerose prese (suddivise in frontali, laterali e posteriori) consentite dal flessibile algoritmo di rilevamento delle collisioni. In fin dei conti, però, ciò che conta davvero è l'incredibile divertimento che chiunque potrà ricavare da **Soul Calibur**, giocandolo a qualsiasi livello, ammirandone l'incredibile grafica e scoprendo piccole e grandi sorprese ad ogni nuova partita. Namco ha tirato fuori il proverbiale coniglio dal cilindro, confezionando quello che a nostro parere è un titolo assolutamente imperdibile per tutti i possessori di Dreamcast, nessuno escluso. E non veniteci a dire che non vi piacciono i picchiaduro...





Le scie luminose prodotte dalle armi aumentano sensibilmente la spettacolarità dei combattimenti



SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL GD

A questo punto rimane poco da aggiungere che non sia già stato detto nella recensione e nei box informativi, se non altro perché molti di voi avranno già dato un'occhiata all'eloquente voto finale parecchi minuti fa. Avrete quindi intuito che *Soul Calibur* sarà quasi sicuramente il gioco che farà vendere il Dreamcast, e non lo farà certo per via dell'introduzione animata e calcolata in tempo reale (indubbiamente ottima, ma palesemente inferiore alla mirabolante combinazione tra computer grafica e musica di altissimo livello utilizzata nell'intro di *Soul Edge*), ma grazie a tutti gli aspetti positivi citati nel testo principale a cui vanno oltretutto a sommarsi altre caratteristiche a dir poco eccezionali, come i perfetti algoritmi di illuminazione e ombreggiatura e le evocative arene animate, all'interno delle quali faranno di volta in volta la loro comparsa le foglie mosse dal vento, la polvere sollevata dai passi dei lottatori e l'implacabile pioggia battente. *Soul Calibur* è un gioco vincente sotto tutti i punti di vista, con cui ogni singolo produttore di software per l'intrattenimento casalingo dovrà confrontarsi d'ora in poi. In altre parole, quello che abbiamo tra le mani è, senza mezzi termini, un nuovo metro di paragone per i videogiochi su qualsiasi piattaforma, nonché un autentico capolavoro di arte videoludica. Complimenti vivissimi ai geni di Namco e ai progettisti hardware di casa Sega: stavolta se li sono meritati in pieno.





Gli scenari sono estremamente complessi, come nel caso di questa villa in stile inglese

PAGELLA

GRAFICA	97
SONORO	94
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	97

Speed Devils

Le corse automobilistiche sembrano essere uno dei generi preferiti dai programmatori della neonata console Sega. A differenza del Saturn infatti, sono già diversi i titoli di corsa che hanno colpito il DC. Purtroppo però, fino ad ora, nessuno dei titoli in questione si è dimostrato impeccabile. Alcuni game come, ad esempio, **Sega Rally 2** per quanto ben sviluppati a livello di struttura e di opzioni, presentavano delle lacune nella realizzazione tecnica. Altri come **Shutoko Battle** invece affiancavano un solido motore 3D ad una struttura povera di opzioni per non parlare poi dell'intrigante **Buggy Heat** afflitto da un sistema di controllo piuttosto difficile da padroneggiare. Con il lancio della versione americana ed europea della macchina altre case sono entrate in campo e, tra queste, Ubi Soft. Il loro primo prodotto per la console Sega è, appunto una corsa di macchine, che già dalle prime partite ci ha lasciato piacevolmente colpiti sia per la tecnica realizzativa che per la presenza di una struttura di gioco degna di questo nome. Il game, che risponde al nome di **Speed Devils**, si apre con la consueta introduzione che questa volta non si avvale di filmati in CG. La grafica è quella del gioco, come in **Sega Rally 2**, e già da questa breve sequenza è possibile apprezzare la solidità dei background, e la grande fluidità e velocità delle animazioni.









La pattuglia acrobatica festeggia l'uscita del Dreamcast europeo scaraventandovi in faccia un po' di fumo colorato...

RIDE THE WILD WIND

Terminata la sequenza introduttiva sullo schermo farà la sua comparsa il consueto set di opzioni. Le modalità disponibili saranno l'Arcade, il Championship, il Vs, una tabella con i migliori High Score più i settaggi per smanettare con la parte audio e di controllo del game. Il modo migliore per prendere la mano con il gioco, e cominciare a correre senza tanti patemi, è indubbiamente l'Arcade. Qui potremo affrontare tutta una serie di gare senza preoccuparci né dei danni né di messa a punto del bolide, limitandoci a correre per arrivare prima degli avversari. Le macchine immediatamente disponibili saranno 6 così come gli scenari che ci permetteranno di scorrazzare per Hollywood, il Messico, Aspen, Nevada e Canada. Le varie macchine presenteranno 3 diverse caratteristiche costituite dalla velocità, l'accelerazione e la frenata. Il cambio potrà essere scelto fra automatico e manuale. I percorsi saranno invece caratterizzati da varie condizioni climatiche, disastri più o meno naturali (come valanghe, lavori in corso e smottamenti vari) ed intrusioni esterne come UFO o arerei acrobatici che, passando rasenti alla sede stradale, ci offuscheranno la visuale con i loro scarichi. Sarà inoltre possibile fruire di altre 6 macchine e 5 tracciati che però si apriranno a noi solo avanzando nella modalità Championship. E' qui infatti che le cose si fanno serie e il gioco dà il meglio di se. Ma di che si tratta? In parole povere è la classica modalità carriera. All'inizio avremo a disposizione un garage e una macchina scassata. Non saremo nulla più che dei semplici piloti di basso rango e starà solo a noi raccogliere i punti e i soldi necessari a guadagnare l'accesso alle leghe successive e a potenziare il nostro bolide.

IN CORSA DAL CONCESSIONARIO

La modalità Championship si differenzia dall'Arcade per la presenza di un menù nella parte inferiore dello schermo. Le opzioni disponibili ci daranno la possibilità



Il gioco include una versione speculare di ogni tracciato. La cosa bella è che non saprete mai di quale circuito si tratta fino a quando non arriverete alla prima curva



Lo split screen di Speed Devils...

SCHEDA

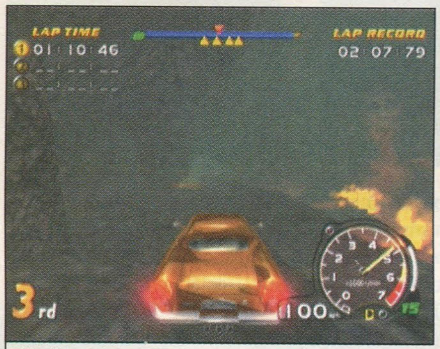
CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	GUIDA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2



di scommettere con i nostri avversari, riparare il mezzo, salvare la partita, lanciarci in gara, potenziare il mezzo, acquistare una macchina nuova ecc. ecc. Come detto sopra, all'inizio avremo a disposizione solo un garage e un vecchio rudere. Niente fondi e tutto quello che potremo fare sarà cliccare sull'opzione Race e cominciare a correre. I piloti in corsa in ogni gara saranno, noi compresi, 5. Il loro livello sarà, almeno inizialmente, piuttosto basso tuttavia, con il progredire del gioco, diventeranno sempre più coriacei e fastidiosi e questo perché,



anche i fetenti avranno la possibilità di potenziare il loro mezzo. Sarà quindi di vitale importanza riuscire a racimolare in fretta un bel gruzzolo. Per fare ciò avremo a disposizione vari modi infatti i premi non saranno limitati alla semplice posizione a fine gara ma verranno elargiti oboli anche al corridore che avrà percorso più giri in testa, a chi avrà fatto il giro più veloce, più un premio ogni qual volta verrà superato il limite in prossimità di un autovelox della polizia. Quest'ultima trovata è sicuramente degna di nota: ogni tracciato presenta dei punti particolarmente ostici ed in queste zone si troveranno dei radar della polizia. Ogni qual volta passeremo in uno di questi punti superando il limite fissate riceveremo un bel premio in denaro che varierà, crescendo con l'aumentare dell'infrazione.



Ma è mai possibile che tutte le frane, gli ingorghi ed i lavori in corso debbano capitare sulle piste dove noi corriamo?

SPECIAL OPERATIONS

Oltre a essere dotato di una struttura solida e ben calibrata, **Speed Devils** si segnala anche per un'ottima veste grafica e per un motore poligonale estremamente solido. I vari paesaggi in 3D risultano infatti discretamente complessi e ricchi di grosse strutture poligonali, le texture sono estremamente definite e anche gli effetti di rifrazione e le varie sorgenti di luce sono gestite in maniera ottimale. A tutto ciò si va ad affiancare uno scrolling estremamente veloce e fluido, un pop-up praticamente nullo, un orizzonte molto esteso e un frame rate che si mantiene costantemente sopra i 30 quadri al secondo. Gli unici elementi sotto tono sono individuabili in alcuni elementi animati del fondale come l'ufo, ad esempio, presente nel quadro del Nevada. Parte di queste entità in movimento infatti si segnalano per una certa scattosità delle animazioni e per una definizione piuttosto bassa che, per quanto non vada a incidere sulla meccanica del gioco, appare in netto contrasto con il resto della realizzazione tecnica. Per il resto le 4 visuali a disposizione, pur non segnalandosi per alcuna trovata originale, consentono di godere di una vista ottimale in tutte le situazioni grazie ad una perfetta gestione della telecamera mentre il sistema di controllo fa un buon uso delle possibilità offerte dal pad del DC con lo stick deputato al controllo della vettura, la croce direzionale alle inquadrature e gli shift al controllo del freno e dell'acceleratore.



Già la macchina è distrutta, ci mancavano solo le asce che ondeggiano! Giornata del @#&zzo!







Pur non vantando una grossa esperienza in questo campo, bisogna ammettere che Ubi Soft è riuscita ad ottenere un prodotto, non solo ben confezionato, ma anche estremamente coinvolgente. *Speed Devils* ha infatti tutti gli elementi per poter essere classificato come un gioco di successo partendo da una intrigante realizzazione tecnica (accattivanti i bolidi anni '60) per arrivare a una struttura di gioco completa ed estremamente varia. L'estrema semplicità e immediatezza della modalità Arcade viene infatti bilanciata dalla possibilità di intraprendere una "carriera" estremamente varia e ricca di colpi di scena. Le differenze a livello di controllo del mezzo fra le 2 opzioni non sono molte tuttavia, la necessità di guadagnare punti e soldi, fa sì che il giocatore sia spinto a rischiare sempre il massimo, dando vita a gare molto avvincenti. A completare il tutto abbiamo poi una modalità a 2 giocatori che, a parte lo schermo ridotto dal classico split screen orizzontale, presenta la stessa qualità grafica della versione in singolo, senza rallentamenti o cedimenti di sorta. Insomma un titolo veramente buono che dimostra, se ce ne fosse ancora bisogno, quali sono le reali capacità della macchina Sega quando viene programmata con perizia ed attenzione.



Il look delle varie macchine è davvero molto intrigante

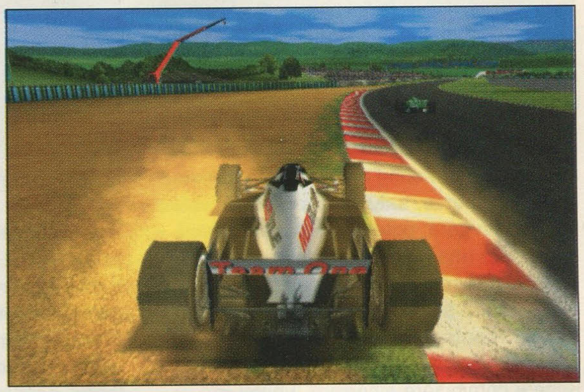
PAGELLA

GRAFICA	86
SONORO	80
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	86

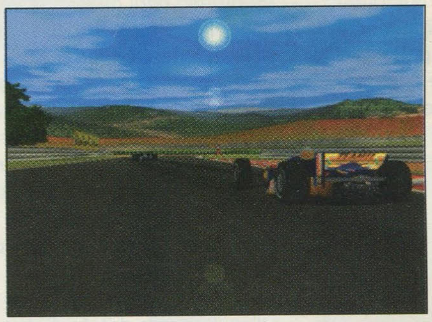
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (Euro)

Nel 90% dei casi, quando un titolo già disponibile per il mercato giapponese viene convertito per l'Europa o l'America non vengono apportate alcune modifiche a livello strutturale e le uniche differenze evidenti riguardano il linguaggio utilizzato; esiste però una piccola percentuale di titoli in cui i programmatori, per adattare il gioco alle differenti esigenze di mercato, o più semplicemente per apportare alcuni miglioramenti, aggiungono nuovi particolari e modificano aspetti già presenti. E' questo il caso di **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**, prima "conversione" per Dreamcast da parte di Ubi Soft che comprende interessanti novità; per ulteriori informazioni sulla struttura vi rimando alla recensione della versione originale giapponese (pubblicata sul numero di Aprile). Rispetto all'edizione nipponica sono stati ridisegnati i menu, variate leggermente le inquadrature, inseriti nuovi e spettacolari replay e novità di grande importanza, aggiunti dei Checkpoint lungo tutta la pista. Le maggiori novità riguardano comunque la realizzazione tecnica che ha subito alcuni cambiamenti abbastanza evidenti; i programmatori di Ubi Soft probabilmente non erano soddisfatti dei risultati ottenuti (inoltre hanno imparato a sfruttare meglio le capacità del Dreamcast) e hanno deciso di aggiungere nuovi particolari che, pur non avendo alcuna rilevanza a livello strutturale, non possono che essere graditi. Sono stati completamente ridisegnati i fondali (non il tracciato) più ricchi di dettagli, così come sono più dettagliate le texture utilizzate per l'asfalto e per ciò che costeggia la pista; miglioramenti sono visibili anche nell'utilizzo dei colori, ora più vivi e realistici e nella realizzazione delle ombreggiature mentre non sono stati completamente eliminati i rallentamenti, ancora presenti nelle situazioni più congestionate. L'aggiunta di nuove musiche, di effetti sonori più curati e di introduzioni inedite che mostrano gli istanti che precedono la partenza di ogni gara aiutano certamente a creare la giusta atmosfera, anche se le differenze, tutto sommato, non hanno portato a grandi cambiamenti nell'impostazione del gioco. Come era infatti prevedibile (e peraltro ovvio), il gioco non ha subito alcun mutamento per quanto riguarda il sistema di controllo e il comportamento della vettura su strada, mantenendo quindi invariata la struttura di gioco; proprio per questo motivo il nostro giudizio sulla versione europea di **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** non può discostarsi più di tanto da quello espresso alcuni mesi fa' per la versione nipponica. La valutazione, leggermente superiore è dovuta all'aggiunta di nuovi particolari azzeccati come i checkpoint, e al miglioramento in alcuni aspetti per un titolo tutto sommato abbastanza divertente e giocabile.















I diversi cambiamenti elencati nella recensione hanno certamente giovato a *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* dato che, almeno dal punto di vista tecnico, i miglioramenti rendono il gioco di Ubi Soft più accattivante e piacevole da vedere; di minore impatto e rilevanza sono invece le modifiche a livello strutturale dato che l'unica novità degna di tale nome è l'inserimento dei Checkpoint. Come quindi accade per la maggior parte delle conversioni, il giudizio su *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* non può discostarsi più di tanto da quello espresso per la versione nipponica; il lavoro svolto dai programmatori di Ubi Soft è certamente degno di menzione e il risultato finale è un titolo che, pur non potendo reggere il confronto con i grandi capolavori del genere, si difende comunque con grande dignità ed è in grado di offrire spunti di interesse e di divertimento a tutti gli appassionati del genere.

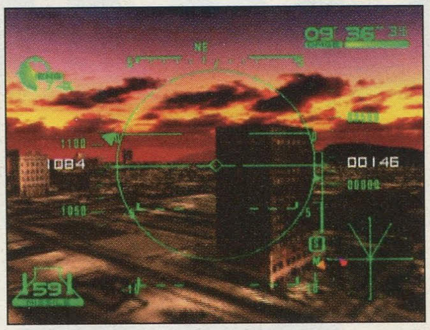
SCHEDA GLOBALE 82

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2


GAME STORE
Dreamcast
Disponibile versione europea
READY 2 RUMBLE
TOUCHDOWN!
PHILADELPHIA 0
TENNESSEE 6
NFL BLITZ 2000
MORTAL KOMBAT GOLD
SHEN MUE (JAP)
TRICK STYLE
SEGA RALLY 2
NINTENDO 64
Coming soon...
DONKEY KONG 64
Permutiamo il tuo usato
GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)
i nostri prodotti potrai trovarli anche presso:
MORGANA, via Dalmazia 424 Pistoia
SUPERGAME, via Giampaolo Orsini 100/A
AREA 51, via Uguccione della Faggiola 30
SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE
055 300299

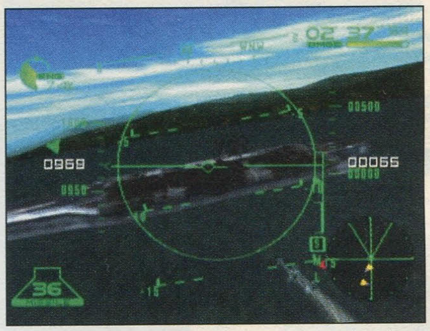
Air Force Delta

L'impostazione di **Air Force Delta** è abbastanza classica e rispetta tutti i canoni settati dalle produzioni di maggiore successo; prima di iniziare a volare quindi si deve seguire la fase di briefing in cui, mediante il supporto di una cartina (con scritte purtroppo completamente in giapponese), vengono segnalati gli obbiettivi da colpire e il percorso da seguire; una volta esaminato il piano della missione si passa alla selezione dell'aereo. L'importanza di questa scelta non deve essere sottovalutata dato che ogni aereo, valutato in base a quattro diverse voci (velocità, potenza, manovrabilità e difesa), si può rivelare più o meno utile in base al compito da eseguire; se infatti in alcuni casi la potenza delle armi è l'elemento fondamentale in altre, in cui bisogna attraversare passaggi molto stretti e pericolosi, è decisamente meglio spostare la scelta su aerei dotati di una maggiore maneggevolezza. Sempre parlando di aerei, è interessante sottolineare che l'hangar a disposizione è senza dubbio uno tra i più forniti e completi che ci sia mai capitato di vedere; in tutto sono infatti presenti circa una trentina di aerei, anche se ovviamente non è possibile, almeno inizialmente, operare una libera scelta tra tutti. Per riuscire infatti a "passare" a un aereo successivo sono necessari molti soldi, soldi che possono essere guadagnati solamente portando a termine le missioni. saliamo quindi sull'aereo, accendiamo i motori e prepariamoci a partire alla caccia dei nemici, sia per guadagnare questi benedetti soldi che, soprattutto, per mantenere la pace e la serenità nel mondo. Giocando a **Air Force Delta** si ha la netta sensazione di trovarsi di fronte a un vero e proprio mix di generi; se infatti il controllo del mezzo è globalmente abbastanza semplice e il limitato (se confrontate con altri titoli del genere) numero di comandi lascia intuire una impostazione più indirizzata verso l'Arcade, l'impostazione delle missioni invece è completamente opposta. Niente inseguimenti alla velocità della luce con decine e decine di caccia nemici alla **Ace Combat**, ma solamente bersagli da distruggere e aerei da affrontare in combattimenti che ricordano più quelli presenti nei normali simulatori di volo; scelte del genere non hanno mai pagato e, purtroppo, **Air Force Delta** non fa eccezione. E' infatti difficile pensare che coloro che si vogliono esibire in duelli aerei rapidi e veloci riescano ad appassionarsi al titolo Konami, così come è altrettanto difficile che i giocatori abituati ai simulatori di PC, ricchi di comandi e di opzioni, riescano a trovare spunti di interesse in un gioco del genere. Discreta, e nulla più è globalmente la realizzazione tecnica, soprattutto a causa di alcuni difetti che affliggono i fondali; mentre i vari aerei infatti sono tutti realizzati con discreta cura e sono delle fedeli controparti delle versioni reali, i fondali risentono di una certa povertà e carenza di particolari (nella città non sono poi moltissimi gli edifici presenti) e, soprattutto in alcuni passaggi, è ancora visibile del pop-up, con apparizioni di costruzioni poligonali (in particolar modo alcuni palazzi) dal nulla, come per magia. Senza infamia e senza loda infine l'accompagnamento sonoro, a cui si aggiungono tutti i classici rumori di fondo con un risultato finale discreto e nulla più.















SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

Air Force Delta **non è un brutto gioco, solo che rimane sospeso in quel limbo in cui sono destinati tutti i giochi senza un target ben preciso; gli appassionati delle simulazioni di volo, desiderosi di controllare i propri caccia preferiti nella maniera più realistica possibile troveranno infatti eccessivamente semplice il titolo di Konami (anche impostando il livello di difficoltà al massimo) mentre chi ama i giochi in stile arcade, in cui vagare per i cieli distruggendo aerei nemici senza preoccuparsi di nulla, troverà** ***Air Force Delta*** **un titolo leggermente tropo complesso. E' un vero peccato che i programmatori giapponesi si siano indirizzati su una tipologia particolare, cercando di rimanere sul generico, dato che** ***Air Force Delta*** **è comunque dotato di diverse caratteristiche interessanti; la presenza di un buon numero di missioni, che non si limitano al solo combattimento aereo ma comprendono anche attacchi a postazioni nemiche e distruzioni di bersagli a terra unita alla possibilità di acquistare nuovi aerei (tra un totale di circa 30) garantisce una discreta varietà, oltre a una sfida di buon livello.**

SCHEDA

GLOBALE **69**

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1


ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIDEODROME
ビ.デ.オ.ド.ロ.ー.ム.
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
VIA D.MANIN 10/A 37122 VERONA
PHONE: 045.80.37.821 FAX: 045.80.15.371
CHIAMACI PER LE ULTIME NOVITA'!
PocketStation
PlayStation
GAME BOY COLOR
WonderSwan
NEOGEO POCKET
GAMES WORKSHOP
WARHAMMER 40,000
MORDHEIM
NOVITA' IN ITALIANO
WARHAMMER
GREAT MAZINGER
VIDEOGAMES, MODELLINI, GIOCHI DI RUOLO, GADET, ACTION FIGURES

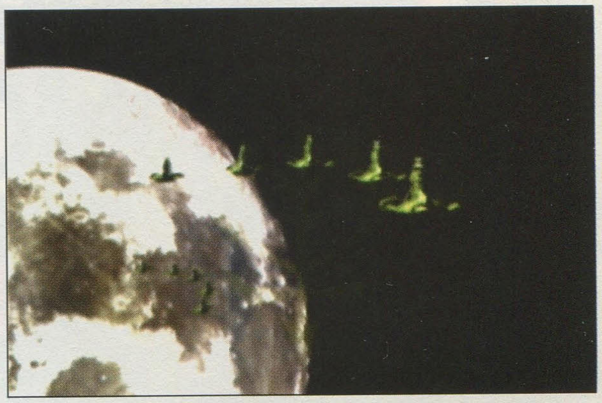
Gundam 0079

Sovente le software house vengono identificata dai videoutenti con la loro produzione ludica. Ogni casa finisce quindi con l'identificarsi con le sue saghe: Namco – **Tekken** e **RR**, Square – **FF**, Nintendo – **Mario**, Sega – **Sonic** e **VF** solo per citarne alcune. Ovviamente, questo procedimento non avviene solo con le software house maggiori ma colpisce anche le case piccole e quelle specializzate nella produzione di un determinato genere di titoli o di una particolare tipologia di prodotti. Sicuramente fra tutte le case impegnate nella conversione di titoli cartoon la più famosa è senza ombra di dubbio la Bandai che dopo aver conquistato con i suoi robottoni anteguerra buona parte degli utenti a 32 bit si è finalmente decisa a fare il grande salto trasportando sul 128 bit Sega una delle saghe robotiche più vecchie e più famose della storia. Stiamo ovviamente parlando di Gundam, qui riprodotto in versione 0079, nel quale ci troveremo, ancora una volta, costretti a fronteggiare le truppe di Zion che, dopo averci bombardato le case a suon di Side, si sono decisi a installare basi sul nostro pianeta. Tutto ciò viene magistralmente descritto in una intro in CG, nella quale farà la sua comparsa anche la mitica White Base. A questo proposito però, è bene sottolineare come il nostro ruolo sarà ben diverso da quello dell'inossidabile Amuro Rei. I panni che ci troveremo a vestire saranno infatti quelli di uno dei tanti piloti di Mobile Suit che, insieme ad altri camerati, si troveranno impegnati nel tentativo di arrestare l'avanzata delle truppe di Zion. Tecnicamente l'introduzione è caratterizzata da una serie di filmati a tutto schermo. Buona la definizione mentre i colori risultano un pochino scarsi e leggermente sfuocati. I vari personaggi rappresentati danno troppo l'impressione dei modellini anche a seguito di un incedere privo di pesantezza e, in alcuni casi, la telecamera si lascia andare a passaggi degni del miglior Titanic (nel senso che provocano il mal di mare...).









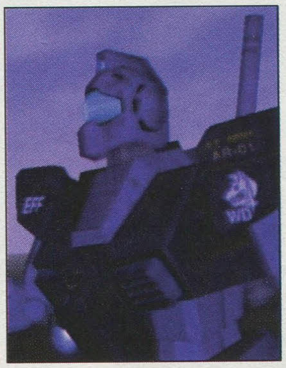




Un MS e uno Zack impegnati in un letale corpo a corpo

NESSUNO CE LA FA CONTRO GUNDAM

Appena caricato il gioco ci troveremo di fronte al canonico schermo delle opzioni. Purtroppo le scelte disponibili saranno solo 3 ovvero il New game, il classico Continue e le opzioni. Queste ultime ci permetteranno di settare parametri quali il livello di difficoltà, di riconfigurare i tasti, smanettare con il sonoro ecc. ecc. Nulla di particolare ci trattiene quindi dalla discesa in campo. Subito la nostra attenzione e resistenza al sonno verrà messa a dura prova dalla consueta sezione di briefing pre-missione. Un pezzo grosso dell'esercito terrestre ci informerà sulla nostra zona di invio e sugli obbiettivi da portare a termine, dopo di che dovremo selezionare l'armamento del mezzo e solo allora potremo scendere in campo. L'azione di gioco si svolgerà sempre all'interno della cabina del MS; la croce direzionale controlla i movimenti del mech mentre lo stick sposta l'inquadratura. Gli altri tasti vengono impiegati per attivare il visore, fare fuoco, saltare e cambiare il tipo di arma in dotazione. Mettendo il gioco in pausa compariranno invece sullo schermo una serie di opzioni. Con la prima visualizzerete una mappa aggiornata in tempo reale recante i vari mezzi presenti nell'area di gioco. La seconda opzione vi permetterà di impartire ordini agli altri membri del vostro plotone mentre con la terza avrete un resoconto sulle condizioni del vostro mech. Questo risulta particolarmente importante dato che i vari





Prima della partenza: qui dovremo scegliere la configurazione del nostro mech

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	BANDAI
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1



Amici miei, sono Peter Rei, comandante del robot...

stage risultano tutto sommato lunghi e complessi. La riscossa terrestre parte dall'Australia mentre la struttura di gioco, organizzate in missioni, è caratterizzata da una dinamica più simile a quella di **Mech Warrior** piuttosto che a un arcade, grazie all'apporto di elementi ragionati e di una buona dose di strategia.

ZICK, ZOCK, ZACK

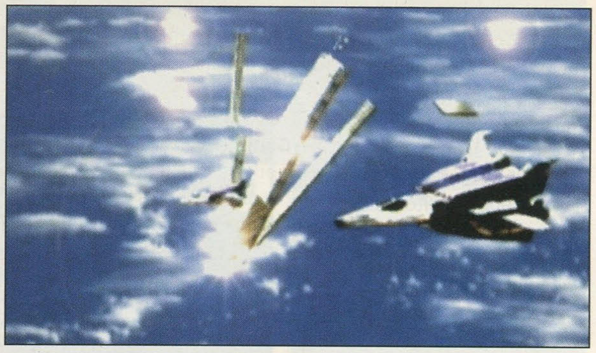
A differenza di quello che alcuni potrebbero pensare, **Gundam 0079** pone l'accento più sulla strategia e su una tecnica di lotta ragionata piuttosto che sul semplice caricare a testa bassa l'avversario. Tutti gli Zack nemici saranno infatti in grado di evitare/incassare una notevole numero di colpi tanto che i danni riportati in uno scontro aperto, potrebbero anche mettere in seria crisi l'integrità del nostro mech. Inoltre gli obbiettivi da affrontare saranno diversi per ogni missione, da qui la necessita di attaccare con intelligenza e sfruttando la

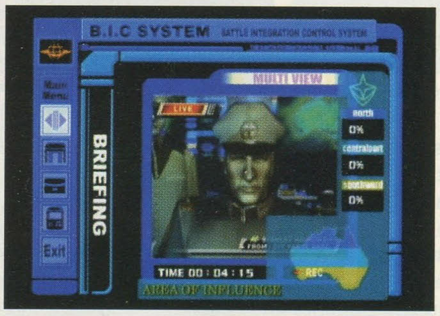


copertura di eventuali compagni presenti in zona. Oltre a ciò saranno presenti anche mezzi di appoggio, carri armati e torrette lanciarazzi. Le armi saranno costituite dai classici fucili laser, dai mitragliatori Vulcan, da scudi, bazooka e lance laser, sicuramente meglio calibrati rispetto agli episodi precedenti. La dotazione del MS comprende inoltre un visore per attacchi dalla distanza che però una volta attivato andrà ad inibire i movimenti del MS, il che ci costringerà o a trovare una zona adatta a un appostamento oppure ad agire in sinergia con altri membri del nostro plotone onde godere di un minimo di copertura..

BASE BIANCA PER ALTEZZA ROSSA DIVISO 2

Dal punto di vista tecnico bisogna ammettere che, pur non spingendo il DC al massimo, i programmatori di Bandai sono comunque riusciti ad ottenere un titolo dotato di una veste grafica dignitosa ma, cosa più importante, che non va ad intaccare in alcun modo la struttura di gioco. Sia i vari mezzi che i mech risultano infatti discretamente definiti ed animati. Le texture che li ricoprono sono pulite e, anche se in alcuni casi i robot sembrano presentare qualche lieve errore di proporzione, il risultato finale è tutt'altro che disdicevole. Per quel





che riguarda i fondali, le varie zone di combattimento si segnalano per un certo appiattimento e per la mancanza di strutture poligonali degne di nota. I rari agglomerati urbani infatti, per quanto ben definiti e ricchi di particolari, sono numericamente troppo scarsi, riuscendo a riprodurre solo in parte il feeling di un assalto a complessi impianti militari. Rari anche gli effetti di luce e le trasparenze mentre sul fondale è possibile notare una leggera foschia che però, grazie al cielo, non limita la visuale di gioco, caratterizzata da una notevole profondità che consente di portare attacchi anche da distanze ragguardevoli. Le mappe di gioco nelle quale ci troveremo ad operare saranno costituite da "arene" tutto sommato piccole. Le nostre azioni si concentreranno in zone ben precise, indicate sulla mappa da un vero e proprio perimetro. L'uscita da questi limiti farà scattare un segnale di allarme sempre pronto a ricordarci qual è la nostra zona di competenza, il tutto per evitare che al giocatore possa venire l'idea di spingersi là dove finisce il fondale.







Occhio! Siamo in presenza di un centro abitato!

Nonostante una veste grafica non di altissimo livello e la penuria di modalità di gioco bisogna ammettere che questa ultima versione di *Gundam* trasposta da Bandai funziona e si lascia giocare davvero bene. L'aggiunta di elementi strategici ed il numero elevato di mezzi contemporaneamente in campo ha infatti giovato enormemente al feeling del prodotto che ora, come già detto, presenta una struttura più simile a quelle di *Mech Warrior*. Tutto ciò senza rallentare eccessivamente la dinamica di gioco e lo svolgimento delle fasi guerresche che risultano comunque immediate e discretamente frenetiche. Certo, una maggior numero di opzioni avrebbe sicuramente giovato al titolo rendendolo più vario tuttavia, nonostante questa semplicità di base, *Gundam 0079* risulta comunque un titolo divertente da giocare e, in fondo, è questo che conta.

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER IL GD

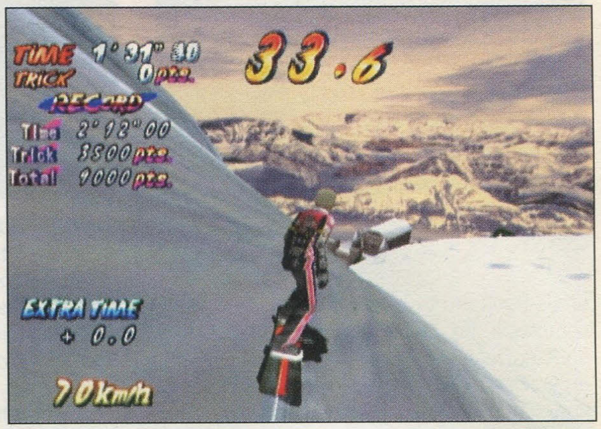
PAGELLA

GRAFICA	77
SONORO	75
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	79

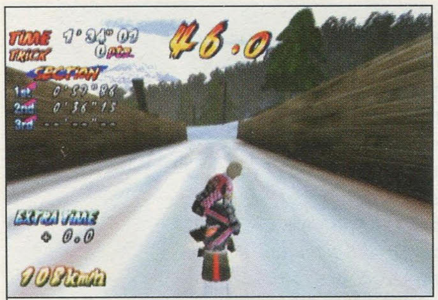
Cool Boarders Burrrn!

È strano vedere come lo sci, sport esistente ormai da tempo immemore, non abbia mai fatto breccia nel cuore degli appassionati videogiocatori mentre lo snowboard, disciplina relativamente nuova, abbia colto subito nel segno e possa, di conseguenza, contare su un numero veramente notevole di simulazioni ad esso dedicate; la spiegazione può però essere abbastanza semplice e comprensibile e può, secondo noi, essere ridotta ad una sola parola: spettacolarità. Anche i più sfegatati appassionati di sci infatti non possono non ammettere che, vedere uno snowboarder che si esibisce in aria in una giravolta a 360°, in un salto mortale o in chissà quale altra assurda e pericolosa evoluzione, è leggermente più emozionante che vedere uno sciatore scendere a valle, seppure a notevole velocità. Lo sci è quindi uno sport più "televisivo", appassionante quanto si vuole, ma lo snowboard è più adatto ai videogiochi, grazie alle caratteristiche appena citate; bisogna poi sottolineare che, i vari programmatori che si sono cimentati nella realizzazione di titoli del genere, hanno sempre sfruttato al massimo la spettacolarità e la velocità di questo sport, ideando piste dalla conformazione in molti casi assolutamente irreale che si dipanano tra case, costruzioni di vario genere, foreste, laghi ghiacciati e mille altre stranezze di questo tipo. Uno dei capostipiti del genere, e più in generale, la saga che globalmente è considerata la migliore del settore, approda ora anche su Dreamcast: **Cool Boarders Burrrn!** è il nuovo titolo di Uep System in cui ancora una volta, agghindati con vestiti dalle tinte sgargianti, dovete dimostrare la vostra superiorità sui vari avversari presenti.









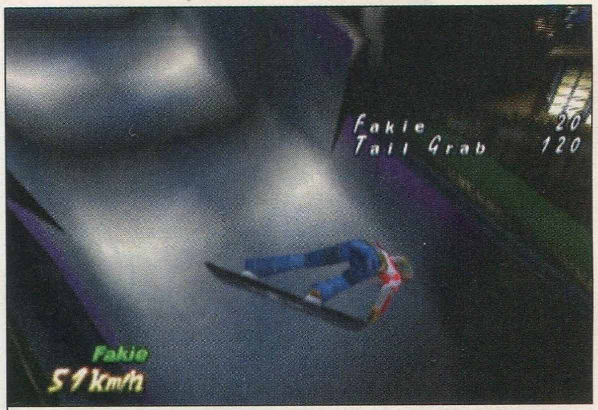
La notevole velocità raggiunta dovrebbe permetterci di eseguire un buon salto, e di conseguenza un'evoluzione prolungata



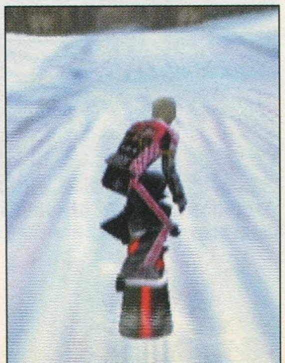
Questa evoluzione è abbastanza semplice, ma almeno dovrebbe garantirci qualche punto...

DISCESA RAPIDA

Abituati ormai a titoli sempre più complessi, in cui dopo aver assistito alla presentazione si viene invasi da decine e decine di opzioni, la prima impressione che si ha dopo aver caricato **Cool Boarders Burrrn!** è abbastanza particolare; le modalità di gioco disponibili infatti sono decisamente poche e oltre alla solita schermata delle opzioni in cui si possono settare diversi parametri di gioco (sistema di controllo, volume del sonoro ecc...) null'altro è presente su schermo. Scelta quindi la prima modalità disponibile, Free Ride, ci si trova di fronte alla classica scelta del personaggio; i sei "boarders" disponibili sono ovviamente dotati di caratteristiche diverse che riguardano principalmente l'abilità nell'eseguire evoluzioni e le curve, la capacità di raggiungere le maggiori velocità di punta e di controllo della tavola. Per gli appassionati di moda poi, prima di stabilire su che tipo di tavola affrontare la gara, è possibile scegliere l'abbigliamento tra i due disponibili (non dubitiamo che in questo campo sia presente qualche segreto, anche se non possiamo giurarci), tutti sempre in stile con questa disciplina. A questo punto non resta che iniziare la gara, che a prima vista potrebbe sembrare una semplice discesa in solitario, ma che in realtà necessita di notevoli abilità anche nel campo delle evoluzioni; posizionati in alcuni punti del tracciato, peraltro chiaramente segnalati con indicazioni luminose su schermo, si trovano infatti dei trampolini da utilizzare per lunghi balzi e, di conseguenza, per cercare di eseguire i tricks più spettacolari. Una volta giunti al traguardo (e solamente in questo caso) il punteggio ottenuto nelle evoluzioni viene sommato a quello raggranellato in base a diversi fattori quali il tempo rimasto (tra l'altro, eseguendo alcune figure si possono anche guadagnare dei secondi) e il numero di "incidenti" subiti e, se si riesce a



Al termine dell'evoluzione si può ammirare il solito replay che, da varie inquadrature, mostra tutti i trick che avete eseguito

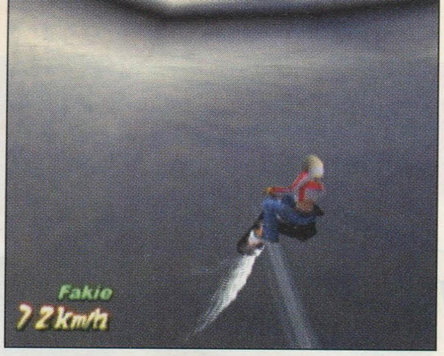


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UEP SYSTEMS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

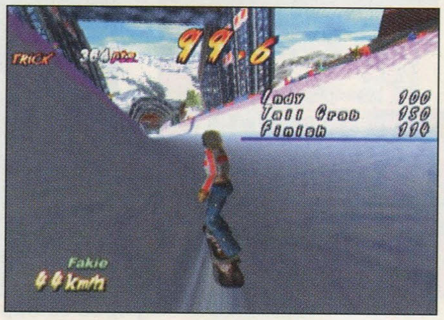


Per riuscire a primeggiare dovrete anche esibirvi in una pericolosa discesa dai tetti delle case!





Ogni personaggio è dotato di due diversi costumi, inquadrati da diverse angolazioni nei televisori a destra





raggiungere un determinato valore, si apre il passaggio per la gara successiva. Interessante la presenza, nei vari percorsi, di diverse scorciatoie e strade secondarie che, però, non sempre portano effettivi vantaggi nel corso della gara; spesso infatti utilizzare dei passaggi più stretti e angusti non aiuta, soprattutto nelle prima partite quando non si ha ancora la





completa padronanza del sistema di controllo. Padronanza del controllo che è un elemento fondamentale per tutti coloro che, amando le evoluzioni, vogliono esibirsi nella seconda modalità di gioco, ovvero il Super Pipe; anche in questo caso bisogna seguire la stessa trafila già elencata per la prova precedente (seleziona personaggio, abito, tipo di tavola e percorso) prima di poter cominciare a esibirsi. Ovviamente i percorsi sono fondamentalmente diversi rispetto a quelli presenti nella Free Ride e sono caratterizzati dalla presenza di enormi pareti laterali che possono (anzi...devono!) essere sfruttate per prendere velocità e per eseguire balzi tali da consentire l'esecuzione di evoluzioni degne di tale nome. Una volta sorpassato il traguardo poi, oltre alla segnalazione del punteggio finale, viene mostrata su schermo una tabella in cui, seguendo la scala decimale (cioè da 0.0 a 10.0) viene valutata la qualità dei Tricks; questo fatto è abbastanza importante dato che, eseguendo sempre la stessa evoluzione si possono ottenere discreti risultati in termini di punteggio, ma non si può certo sperare in una valutazione particolarmente elevata. Nella modalità di gioco in coppia infine è possibile, tramite il classico split screen (sia orizzontale che verticale), affrontare un amico in tutta una serie di emozionanti sfide sui percorsi già scoperti nel Free Ride.

DISCESA LIBERA

Sia nel gioco in singolo che in quello in coppia sono chiaramente visibili tutti gli sforzi da parte dei programmatori; Uep Systems infatti ha cercato di sfruttare nel miglior modo possibile le potenzialità del Dreamcast, curando in maniera quasi impeccabile sia le ambientazioni (alcuni passaggi sono veramente mozzafiato, le foto non riescono a rendere giustizia) che i vari personaggi, ben caratterizzati e ottimamente animati. Lo scrolling, sempre fluido e veloce nella modalità in singolo, subisce una diminuzione del frame rate nel gioco in coppia, ma si tratta sempre e comunque di un difetto abbastanza sopportabile, per un titolo che, tirate le somme, garantisce una buona dose di divertimento, minata solamente dalla poca varietà di situazioni; due modalità di gioco infatti sono a nostro giudizio troppo poche, soprattutto se consideriamo che altri titoli del genere offrono più competizioni e che non sarebbe stato molto difficile pensare a qualche altra trovata da aggiungere.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

Cool Boarders Burrrn! è certamente un titolo ben realizzato e abbastanza giocabile grazie a una struttura di gioco ben collaudata e a un sistema di controllo semplice e immediato, che mostra però alcune lacune; la presenza di un numero decisamente limitato di modalità di gioco (due se escludiamo il multiplayer), pur caratterizzate dalla presenza di un discreto numero di percorsi e di segreti che possono essere scoperti solamente primeggiando nelle varie categorie, limitano non poco la longevità, soprattutto se non si ha la possibilità di giocare spesso contro un amico. Per ovviare a questo problema sarebbe stato sufficiente inserire una sorta di campionato, qualche torneo o cose simili ma evidentemente i programmatori non hanno avuto il tempo (o più semplicemente, non hanno ritenuto opportuno) di inserire una modalità di gioco di questo tipo; il risultato finale è quindi un buon titolo che, come accade purtroppo abbastanza spesso, lascia l'amaro in bocca pensando a quello che sarebbe potuto essere ma che non è stato.



Ammirate la bellezza di queste vetrate... un posto veramente suggestivo per una gara di snowboard!

PAGELLA

GRAFICA	86
SONORO	82
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	80

Giant Gram

Parlando di wrestling è difficile non pensare ad Hulk Hogan, Macho Man, Stone Cold Steve Austin e a tutta quella schiera di lottatori che hanno riscosso e stanno riscuotendo incredibile successo dall'altra parte dell'oceano, negli Stati Uniti; chi però ama questo particolare sport, in cui la finzione e la capacità recitativa giocano sempre un ruolo fondamentale e si miscelano ad evoluzioni atletiche di notevole livello, sa benissimo che anche spostandoci verso est, è più in particolare arrivando nell'arcipelago di isole che risponde al nome di Giappone, si possono trovare pazzi scatenati che combattono in palazzetti stracolmi di pubblico bardati con strani costumi. Il catch, così come è conosciuto nella terra del sol levante, è infatti una disciplina di grande successo e tradizione che, rispetto allo statunitense wrestling, può contare su un grado di violenza nettamente superiore (in parole povere, si menano davvero!); chi ha infatti avuto modo di vedere negli anni '80 le telecronache di incontri che venivano trasmesse su piccole emittenti locali si ricorderà che non era infrequente che qualche lottatore terminasse l'incontro con ferite sanguinanti. Inoltre, malgrado la presenza di lottatori mascherati e vestiti con costumi stile Ultraman, gli elementi di contorno ricoprivano un ruolo di importanza secondaria; non accadeva, come negli Stati Uniti, di veder lunghe presentazioni con jingle musicali personalizzati, ma si passava direttamente al sodo, ovvero all'incontro vero e proprio. Tra i personaggi leggendari che tutti gli appassionati di questo sport dovrebbero conoscere, come dimenticare l'Uomo Tigre (reso celebre più che altro da una serie di cartoni animati a lui ispirati), Antonio Hinoki e l'immenso Giant Baba, un gigante di 209 cm che malgrado sia ormai da anni in età pensionabile continua a calcare i ring con immutato successo; proprio Giant Baba capeggia sia sulla copertina che sul retro della confezione di **Giant Gram** (sottotitolato **All Japan Pro Wrestling 2**), nuovo nato in casa Sega e prima simulazione dedicata a questo sport per Dreamcast.



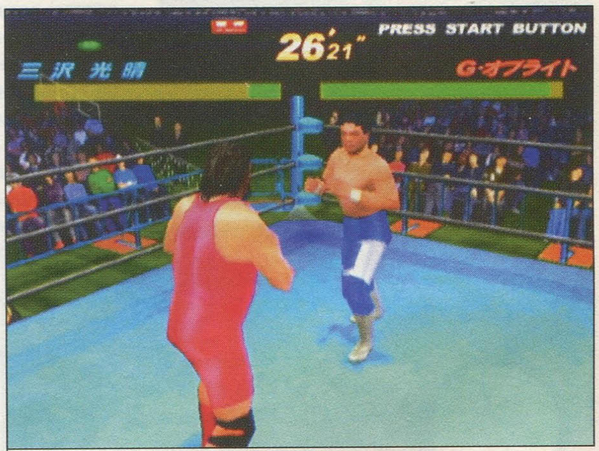


E L'UOMO TIGRE CHE LOTTA CONTRO IL MALE...

L'approccio utilizzato dai programmatori giapponesi per i titoli di wrestling è decisamente differente rispetto a quello utilizzato dai colleghi statunitensi; mentre i programmatori americani cercano con maggiore insistenza di riprodurre l'aspetto spettacolare di questo sport, inserendo tutta una serie di elementi di contorno i giapponesi puntano più sulla struttura di gioco, mettendo a disposizione dell'appassionato un titolo completo sotto ogni punto di vista. Basta aprire la confezione di **Giant Gram** e iniziare a guardare il manuale d'istruzioni per avere conferma di quanto appena scritto; per essere più precisi, invece del singolare dovremmo utilizzare il plurale dato che all'interno del porta CD non c'è un solo manuale, bensì due. Il primo è dedicato alle spiegazioni delle varie opzioni di gioco, a un rapido sunto del sistema di controllo e a una sommaria descrizione dei personaggi disponibili, accompagnati dall'immancabile foto e da alcuni dati che riguardano le caratteristiche fisiche (oltre probabilmente a qualche cenno biografico, peraltro incomprensibile ai più) mentre nel secondo sono riportate delle comodissime schede in cui sono segnalate tutte le mosse a disposizione di ogni lottatore; il numero di attacchi presenti è veramente notevole ed è facile capire che, per avere



I due lottatori sono "allacciati" in una presa; chi riuscirà a prevalere potrà eseguire un attacco



La visuale ruota e si muove automaticamente per cercare di inquadrare l'immagine nel miglior modo possibile



L'avversario è a terra inerme, ma è ancora presto per schienarlo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4





Mmmhhh, questo ninja mi sembra di averlo già visto da qualche parte...



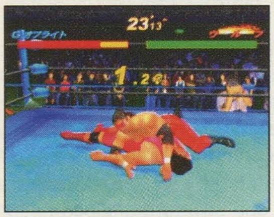
Il mitico volo dall'angolo sta per essere effettuato su un wrestler ignaro

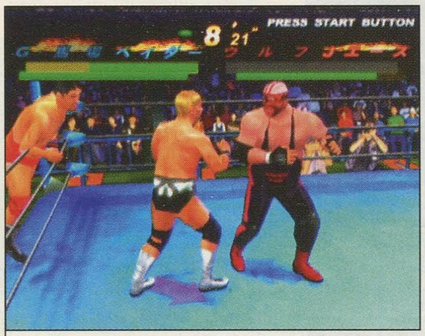


qualche speranza di vittoria, è necessario cercare di imparare a memoria il maggior numero di combinazioni. Come infatti sospettavamo prima di iniziare il primo incontro (e come è stato confermato dall'esito dell'incontro stesso) non è consigliabile lanciarsi all'attacco con una tattica stile kamikaze, eseguendo sempre le stesso mosse e premendo i tasti in maniera casuale dopo aver bloccato l'avversario in una presa; i risultati infatti possono essere parzialmente positivi (nel senso che qualche volta si riesca anche ad atterrare l'altro wrestler) ma difficilmente si può sperare di vincere. Da sottolineare poi, ma questo era un fatto prevedibile, che i vari personaggi, alcuni veri wrestler altri tratti dai più popolari picchiaduro della Sega (vi dicono niente i nomi di Wolf Hawkfield, Jeffry McWild e Kagemaru?) hanno tutti a disposizione delle mosse personalizzate e seguono diverse strategie nel corso del combattimento.

TI SPIEZZO IN DUE!

Dopo aver impostato le opzioni di gioco e selezionato il tipo di incontro a cui si desidera prendere parte (è anche possibile creare dal nulla il proprio lottatore ideale, decidendone non solo l'aspetto fisico ma anche le mosse disponibili) si entra sul ring e si può cominciare l'incontro; il primo elemento evidente è che i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro per quanto riguarda la cura delle animazioni e hanno riprodotto con estrema fedeltà tutti i movimenti e le mosse caratteristiche di questo sport. I lottatori controllati dalla console, dotati di una discreta intelligenza artificiale, intervengono per esempio in aiuto del compagno in difficoltà negli incontri in doppio e, più in generale, sfruttano ogni minima occasione per infliggere danni all'avversario. La scelta di utilizzare una visuale "girevole" che si muove lungo tutto il ring e inquadra l'azione da distanza più o meno ravvicinata è certamente azzeccata dato che consente al tempo stesso sia di avere sempre sotto controllo ciò che sta accadendo sul ring che di apprezzare le mosse più spettacolari; l'accompagnamento sonoro, caratterizzato dalle urla della folla e dai soliti interventi di un esperto del settore, purtroppo passa in secondo piano dato che i commenti, completamente in giapponese, sono totalmente incomprensibili. E' evidente che Sega abbia quindi cercato con Giant Gram di realizzare un titolo adatto soprattutto agli appassionati di questo sport; la struttura di gioco infatti è leggermente differente rispetto ai classici picchiaduro a incontri e manca della frenesia e della velocità tipica di questo genere di giochi per lasciare spazio a un maggiore studio della tattica da utilizzare nel combattimento.





Un incontro a squadre: il lottatore fuori dal ring sta controllando se il suo compagno si è lavato le orecchie...

Per essere il primo titolo dedicato al wrestling per Dreamcast il risultato finale non è malvagio, anche se dobbiamo ammettere che in *Giant Gram* sono presenti alcuni difetti e problemi soprattutto per quanto riguarda la realizzazione grafica; se infatti le animazioni sono globalmente di buonissimo livello, con i lottatori che eseguono vere e proprie evoluzioni, salti, giravolte (o magari camminano sul povero avversario a terra...) con invidiabile fluidità, purtroppo sono presenti diversi problemi di collisione con le parti del corpo di un lottatore, per esempio le braccia, che attraversano senza alcun apparente problema il corpo dell'avversario. Altro difetto che affligge la grafica è la scarsa qualità dei fondali; il ring, con tutti i suoi elementi è impeccabile, ma basta allungare un po' lo sguardo per vedere che, i vari fotografi situati al bordo del ring e tutto il pubblico presente sugli spalti altro non sono che dei piattissimi sprite. E' vero che creare decine e decine di personaggi poligonali poteva portare ad alcuni problemi di natura tecnica, però... nessun appunto può essere invece fatto all'accompagnamento sonoro anche se, la presenza del parlato in giapponese non ci permette di formulare una valutazione definitiva in questo settore. Il punto di forza di *Giant Gram* è certamente la solidità della struttura di gioco, grazie anche alla presenza di decine e decine di mosse e di un buon numero di lottatori; nella migliore tradizione dei giochi di wrestling di provenienza nipponica non è poi sufficiente accanirsi con insistenza su un tasto o su una combinazione per riuscire a vincere, ma è indispensabile mescolare le mosse, alternando prese a balzi a meno spettacolari, ma non per questo meno efficaci, pugni e calci. Un buon titolo quindi, adatto soprattutto agli appassionati di questo sport; se invece state cercando un picchiaduro, direi che potete spostare la vostra attenzione verso un certo *Soul Calibur*...

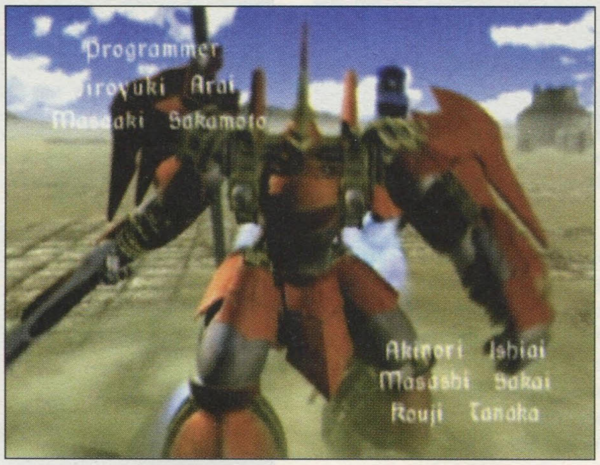
SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL GD

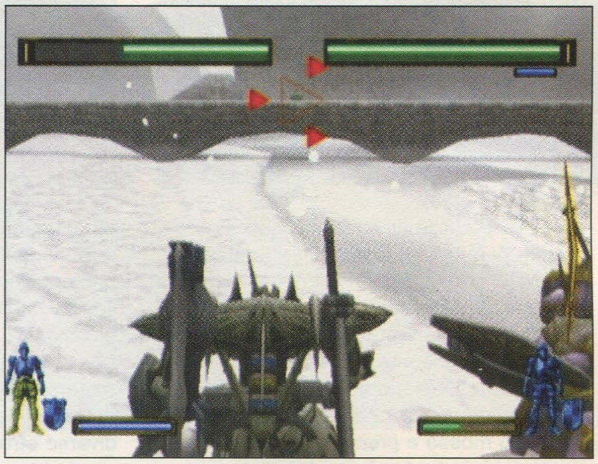
PAGELLA

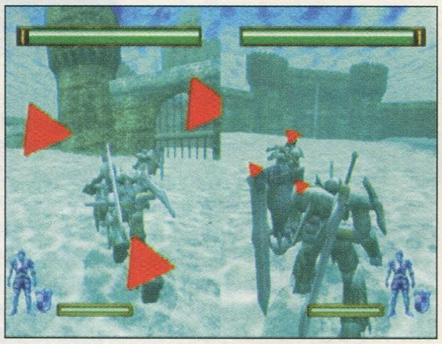
GRAFICA	77
SONORO	88
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	80

Frame Gride

Dopo aver sfornato titoli del calibro di **Armored Core**, **King's Field** e la serie di **Echo Night**, From Software ha lanciato il suo primo titolo per Dreamcast. Si tratta del classico incontro/scontro di robottoni, in perfetto stile **Virtual On** solo che questa volta, oltre a menarsi di santa ragione, i giocatori avranno anche la possibilità di customizzare i loro mech, variandone non solo la foggia ma anche l'armamentario e le mosse a disposizione. Il titolo si apre con la canonica sequenza in CG nella quale 2 mech schizzano per lo schermo menandosi fendenti e facendo sfoggio delle rispettive armi. La velocità e la pulizia delle immagini è tutto sommato gradevole, notevole la fluidità mentre l'unico neo è imputabile ai colori un po' troppo opachi. Terminato lo show ci troveremo di fronte al primo set di opzioni. Potremo decidere di cimentarci in una nuova partita, continuare una partita precedentemente salvata, darci con un amico, navigare un po' per internet o settare le opzioni (limitate però alla sola parte audio e alla gestione del Puru Puru pack). Si parte quindi selezionando il New Game. La prima cosa da fare a questo punto sarà quella di vedere quale è il robot che ci verrà affibbiato. Per far ciò però non potremo contare sulla consueta vetrina nella quale scegliere liberamente il mech. Infatti il nostro robot verrà generato dalla macchina a seguito delle risposte che daremo a 7 diverse domande (in giappaonese) a scelta multipla. Assolto questo primo compito ci troveremo finalmente nella parte attiva del game. Il menù sulla sinistra dello schermo comanderà le nostre azioni. La prima opzione dall'alto vi spedirà sul campo di battaglia, la seconda vi darà la possibilità di allenarvi nell'esecuzione delle varie mosse, la terza vi darà un frame del robot + 2 scheletri da impiegare e ricoprire con il proseguo dell'avventura. La quarta opzione vi consentirà di visionare e modificare i componenti del vostro mech (12 pezzi), la quinta di cambiargli colore. La sesta e la settima riguarderanno l'inventario e le gemme mentre le ultime 2 saranno il save/load e il classico exit.











"Chi siete? Cosa fate? Dove andate?"...uffa, che barba! E dacci 'sto robot!

READY FOR ACTION

Una volta espletate tutte le formalità del caso, clickate sulla prima opzione del menù e preparatevi alla battaglia. Come abbiamo già accennato in precedenza, **Frame Gride** è un titolo caratterizzato da una struttura di gioco tipicamente arcade, molto simile a quella del **Virtual On** made in Sega, alla quale si vanno ad affiancare tutta una serie opzioni che, a differenza dei titoli analoghi, consentono di godere di un ampio controllo sul mezzo. Ciò farebbe presupporre che il gioco non si limiti all'ennesimo beat 'em up ad incontri 3D, purtroppo però c'è qualcosa nella meccanica di gioco che inibisce buona parte delle opzioni, ma andiamo con ordine. Il gioco si snoda attraverso una serie di scontri uno contro uno, articolati lungo una mappa. I due contendenti si troveranno catapultati in arene di varia foggia e dimensioni. Per ogni livello ripulito verrete ricompensati da una serie di cristalli che potranno essere combinati ed utilizzati sia per potenziare le





I primi stage sono una semplice formalità

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	FROM SOFTARE
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2



differenti parti del vostro mech sia per creare nuove armi, colpi speciali e assicuravi dei droidi di difesa. Saranno sufficienti già un paio di scontri portati a termine con successo per poter iniziare a godere di un'ampia serie di mosse oltre a un consistente set di armi che, è bene sottolinearlo, risultano estremamente diverse fra di loro. Il sistema di controllo sfrutta sia lo stick che la croce direzionale del pad, con il primo delegato al compito di controller della visuale. Ai tasti del pad spetterà invece il compito di gestire gli attacchi del mech quali fendenti a distanza ravvicinata, balzi e cannoneggiamenti vari. Oltre a ciò saranno anche disponibili tutta una serie di colpi speciali che potranno essere effettuati premendo pulsanti in combinazione con entrambi gli Shift. Fin qui nulla da ridire, purtroppo però, una volta scesi in campo ci si accorge che gli elementi strategici e la grande abbondanza di opzioni risultano effettivi solo nella modalità a 2 giocatori. Nel singolo infatti molte opzioni vengono perse, la loro utilità scema e questo a causa della rapidità dei contendenti computerizzati e del loro incedere che limita le possibilità di ragionamento. A tutto ciò si vai poi ad aggiungere il caos generato dai vari pod che, senza ombra di dubbio, si segnalano come le armi più potenti di tutto il gioco. Già dopo 4 o 5 stage appare chiaro che l'unico modo per riuscire ad avanzare nel game è quello di sottoporre i mezzi nemici al fuoco di più e più droidi, avvicinarli e quindi colpirli alle spalle il tutto alla faccia del lavoro svolto da From Software.



Potrete montare e smontare il vostro mech come se fosse fatto con il lego. Fate solo attenzione a non dimenticarvi per strada qualche pezzo!



Nonostante il testo in Giapponese il titolo risulta comunque godibile e discretamente facile da padroneggiare

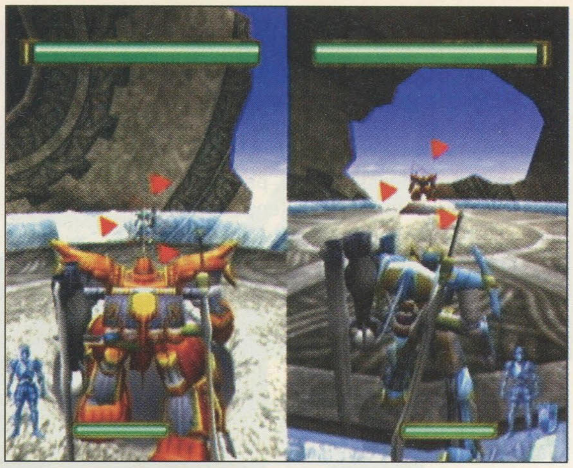


WORK A DAY

La caratteristica migliore di **Frame Gride** e l'elemento che maggiormente lo contraddistingue è senza dubbio la buona veste grafica. I vari mech sono infatti dettagliati e ricchi di poligoni, le animazioni non presentano cedimenti di sorta così come la qualità delle texture e il relativo sistema di rilevamento della collisione. Un po' sotto tono appiano invece gli effetti di luce e la qualità delle trasparenze, impiegate in modo tutto sommato discutibile sia per quel che riguarda i vari proiettili che per le esplosioni. Luci e ombre offuscano invece il giudizio sulle varie arene. Infatti se da un lato i vari fondali appaiono privi di texture particolarmente definite e relativamente parchi di poligoni, dall'altro non possiamo non sottolineare la grande vastità degli stage e la loro impressionante varietà. Verremo così scaraventati da enormi distese di terra brulla ideali per gli attacchi a distanza, a scontri sui fondali marini (con conseguente perdita di velocità per il nostro mezzo) per passare poi a foreste, castelli e basi futuristiche dalle quali, vi assicuriamo non sarà facile uscire vincitori!



L'abilità del computer e la sua rapidità negli attacchi cresce con il progredire del gioco







SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL GD

Purtroppo ci duole constatare come, nonostante il grande impegno profuso da From, *Frame Gride* risulti soltanto un titolo nella norma e nulla più. La grande mole di opzioni e le possibilità di controllo offerte al giocatore sulla crescita del mech risultano di fatto annullate dalla frenesia degli schemi di gioco nonché da un'eccessiva presenza di mezzi e pod che rendono molto difficile se non impossibile pianificare la benché minima strategia. Il caos regna e si impadronisce degli stage più avanzati tanto che l'unica vera possibilità di sfruttare a dovere le varie opzioni è quella di abbandonare il gioco contro la CPU per misurarsi con un amico. Per il resto la grafica si attesta su livelli più che discreti, con mech ottimamente definiti e animati e arene brulle, un po' nebbiose ma comunque estremamente varie e godibili. Il testo in giapponese non influisce più di tanto e il sistema di controllo risponde bene, peccato solo che, alla fine, il gioco non vanti quella complessità strutturale e profondità di gioco che le opzioni lasciavano auspicare.

PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	77
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	75

Rayman 2

Malgrado quanto si possa pensare, la fase che precede l'inizio della produzione di un platform game, così come qualsiasi altro tipo di videogioco, è abbastanza lunga e complessa; sono numerosi infatti i fattori da prendere in considerazione, partendo da elementi di primaria importanza quali l'impostazione strutturale che si vuole utilizzare, il genere di armi e di oggetti disponibili, la conformazione dei livelli o il tipo di grafica da utilizzare fino ad arrivare a elementi di minore rilevanza, quale, ad esempio, la trama di gioco. Già, la trama, ovvero quella accozzaglia di parole poste solitamente nelle prime pagine del manuale di istruzioni (ovvero quelle pagine che nessuno mai legge...) che spiega con termini fantasiosi e con enfasi come un povero e tranquillo popolo, che viveva in pace e serenità si trova sempre a dover combattere contro delle mostruose creature comandate da un cattivissimo e malvagio capo, il cui unico scopo nella vita sembra quello di dare fastidio e di catturare tutti gli amici e i parenti del povero eroe di turno. Non importa infatti in quale fantastico e stravagante mondo sia ambientato il gioco, e non importa che i protagonisti siano animali, esseri umani o strane creature fuoriuscite dalla mente dei programmatori, l'unica cosa certa è che, ovunque si trovano delle piattaforme e degli oggetti da raccogliere, ci sarà sicuramente anche un povero essere che sta vagando alla ricerca dei suoi amici, solo contro un'orda di nemici pronti veramente a tutto pur di eliminarlo. Ma allora non è forse meglio scappare? No anche perché, se l'eroe di turno scappasse, oltre a non essere particolarmente eroico (elemento di notevole rilevanza) non ci sarebbero le premesse per un platform game; volete mettere un gioco in cui il protagonista passa tutto il suo tempo a farsi gli affari propri, noncurante dei nemici, nascondendosi senza pensare minimamente di uscire allo scoperto? Probabilmente non sarebbe neanche molto divertente... comunque, questa introduzione serve solo a sottolineare che, anche in **Rayman 2** di Ubi Soft, nuovo nato per Nintendo 64, il giocatore deve vestire i panni di una strana creatura che, vagando in un coloratissimo mondo deve fermare il cattivone di turno, non dimenticandosi di salvare amici e parenti vari.













All'interno del vascello dovrete affrontare più di un pirata, utilizzando solamente le sfere di energia di cui Rayman dispone

L'UOMO RAGGIO

Una trama scontata e banale non può comunque mal disporre un recensore (e più in generale un videogiocatore) nei confronti di un platform game dato che, nella maggior parte dei giochi del genere, come abbiamo già sottolineato, la storia ricalca dei canoni ben precisi; in fondo anche grandi capolavori quali **Mario 64** non brillano per originalità in questo settore, ma nessuno sente il bisogno di lamentarsi per questo fatto. Una volta quindi visionata l'introduzione, e conosciuta la straziante storia di Rayman, unico superstite della sua razza, si entra subito nel vivo del gioco, affrontando le prime sezioni che, vista l'impostazione scelta dai programmatori, hanno chiaramente la funzione di ambientare il



Salvare la giovane e "affascinante" Yu é la prima missione che Rayman deve portare a termine

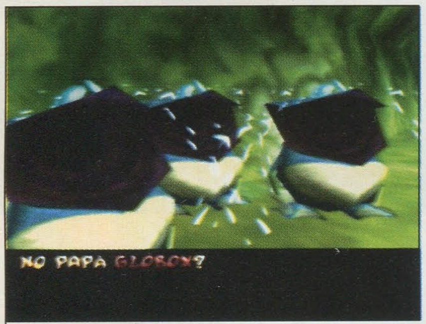
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1



giocatore e di consentire una perfetta comprensione del sistema di controllo; nelle prime fasi di gioco infatti, oltre a non essere presenti nemici su schermo, sono sparsi in tutta l'area di gioco alcuni enormi pulsanti che, una volta attivati (basta andarci vicino) forniscono interessanti indicazioni sui comandi, sul modo di utilizzare al meglio le varie capacità e abilità fisiche di cui Rayman è dotato, oltre a informazioni sui vari aspetti di gioco e sull'utilità di alcuni oggetti. I mondi in cui è ambientato il gioco sono ricchi di pericoli e di ostacoli ma non bisogna preoccuparsi più di tanto dato che Rayman è un vero e proprio saltimbanco, in grado di eseguire tutta una serie di evoluzioni e movimenti che gli permettono di salvarsi anche nelle situazioni più imbarazzanti; oltre infatti al normale salto e al lancio di armi è possibile scalare pareti, aggrapparsi a rocce e sporgenze oltre a volare, seppure per un periodo di tempo decisamente limitato, utilizzando la piccola elica posta sulla testa del nostro eroe. Per affrontare ad armi pari i nemici, e soprattutto per non muoversi in un territorio pieno di insidie senza alcuni tipo di difesa, i programmatori hanno deciso di dotare Rayman di un'arma abbastanza potente e precisa, ovvero una sfera di energia; non è comunque solo questa l'arma di cui Rayman può disporre nel corso del gioco dato che, per eliminare alcuni nemici, sono necessarie le maniere forti. Ecco quindi che vengono in soccorso, per esempio, dei devastanti barili di dinamite in grado, una volta esplosi, di ridurre a più miti propositi anche gli avversari più pericolosi e decisi; proprio il corretto utilizzo di questo barili, unito a quello di altri oggetti, è indispensabile per eliminare i giganteschi boss posti a protezione dei vari amici di Rayman. Oltre a muoversi nei vari livelli alla ricerca del giusto percorso e dei propri amici, Rayman non deve scordarsi anche di eseguire un'altra importantissima operazione, ovvero la raccolta di alcune piccole creature, simili a delle lucciole, nascoste all'interno di gabbie oppure sparse in angoli più o meno facilmente raggiungibili dei livelli. I programmatori di Ubi Soft hanno deciso, per questa prima avventura di Rayman su Nintendo 64 di non distaccarsi più di tanto dai grandi classici del genere, puntando su una struttura solida e già collaudata unita a una realizzazione tecnica di grandissimo livello; è difficile criticare una scelta del





Questi piccoli stanno piangendo disperati per la scomparsa del padre... inutile dire chi dovrà trovarlo...



I programmatori hanno curato ogni minimo dettaglio; guardate Rayman che nuota nell'acqua, per esempio



Lo sforzo posto dai programmatori nella realizzazione di *Rayman 2* è evidente sin dalle prime fasi di gioco in cui non si può non notare con che cura sono stati realizzati anche i più piccoli particolari grafici; basta infatti vedere Rayman correre o tuffarsi nell'acqua, con schizzi e altri effetti di questo tipo per rendersi conto che, almeno per quanto riguarda la grafica, *Rayman 2* é un gioco al di sopra della media. Le ambientazioni che fanno da cornice alle avventure di questo piccolo e strano eroe sono, nella loro particolarità e stravaganza;, decisamente ben fatte, così come é ben studiata, pur non discostandosi più di tanto dai canoni del genere, la struttura di gioco. Seguendo lo schema tipico dei platform game con grafica tridimensionale, in *Rayman 2* le fasi di ricerca si miscelano con momenti più classici con piattaforme da raggiungere, nemici da eliminare, interruttori da attivare e così via creando un buon mix in grado di interessare e divertire il giocatore per tutta la durata dell'avventura. Elevato anche il livello del sonoro, con musiche ed effetti abbastanza insoliti che aiutano a creare la giusta atmosfera; la presenza del testo in italiano, pur non essendo certo un fattore di importanza vitale (trattandosi di un platform game la presenza di testo su schermo è abbastanza limitata) è certamente un fatto gradito e utile soprattutto nelle prime fasi di gioco, quando cioè vengono indicate le varie funzioni del sistema di controllo. Pur non brillando quindi per originalità *Rayman 2* ha tutte le caratteristiche necessarie per avere successo; è ben realizzato, divertente e piuttosto longevo... cosa volere di più?





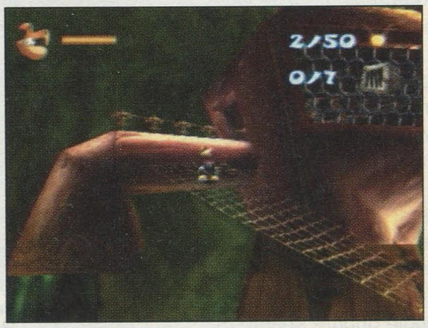


Aggrapparsi a un muro, a una parete o addirittura al soffitto è un'azione che Rayman eseguirà un numero impressionante di volte nel corso dell'avventura









genere, soprattutto se consideriamo che il risultato finale è decisamente positivo.

L'UOMO RADIALE

Scrivere che uno dei punti di forza di **Rayman 2** è la realizzazione tecnica è un'affermazione abbastanza ovvia e banale, ma quantomai veritiera. I programmatori infatti hanno curato con estrema attenzione ogni aspetto sia della grafica che del sonoro, creando un piccolo gioiello audiovisivo; le animazioni, sia di Rayman che di altri personaggi sono sempre impeccabili e sono supportate anche da ambientazioni curate sin nei più piccoli particolari. L'unico elemento non particolarmente convincente in questo campo è il movimento dell'inquadratura che, soprattutto quando ci si trova all'interno di ambientazioni di dimensioni ridotte, tende a impiegare qualche secondo di troppo a stabilizzarsi, causando di conseguenza, nel caso siano presenti nella vicinanza dei nemici, problemi abbastanza evidenti. In perfetto tema con le ambientazioni di gioco sono le musiche e gli effetti sonori, stravaganti e adatti alle varie situazioni di gioco. La presenza del testo su schermo completamente in italiano, pur non essendo un elemento di particolare rilevanza, è certamente un fatto positivo dato che consente anche al pubblico più giovane, che meno dimestichezza ha con l'inglese, di comprendere sin dai primi istanti di gioco le funzioni dei comandi e ile azioni a disposizione di Rayman. Facendo quindi un'analisi globale e prendendo in considerazione tutti i fattori importanti al fine della valutazione di un videogioco siamo arrivati alla conclusione che, nel vasto panorama di titoli del genere disponibili per Nintendo 64 **Rayman 2** merita certamente un posto rilevante; l'ottima realizzazione tecnica è accompagnata da una struttura di gioco molto curata a cui bisogna poi aggiungere una longevità decisamente invidiabile. Un gran gioco quindi, che gli appassionati del genere non possono che prendere in considerazione come possibile acquisto.





Questi cerchi rosa sono utilissimi per dondolarsi a mo' di Tarzan e raggiungere zone altrimenti inaccessibili

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	90
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90



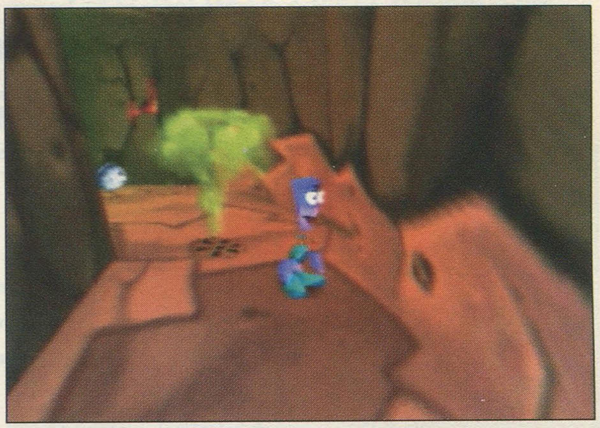
Sono veramente molte le insidie presenti all'interno della nave pirata; barili, raggi laser e bombe, giusto per citarne alcune

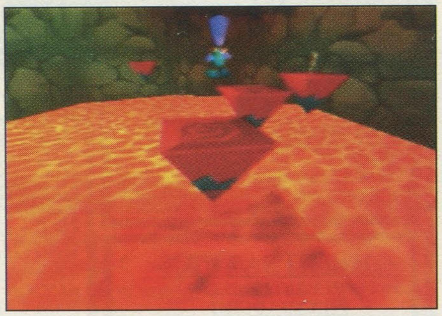


Tonic Trouble

"Ubi Soft punta alla conquista del genere platform su Nintendo 64?" si chiede tutta la stampa mondiale. Non contenta (anzi contentissima, vista la lunghezza della gestazione) di aver sfornato **Rayman 2**, che può vantarsi di portare un nome di una certa fama, la casa francese bissa con quello che si può considerare il suo valletto: **Tonic Trouble**. Sin dai primi istanti si capisce che la matrice del gioco rispecchia quella di **Rayman 2**, sia nella struttura di gioco (ma questo sarebbe evidente anche a un bambino) sia nello stile fumettoso del personaggio. La trama: un bidello alienoide di nome Ed che fa sempre facce strane sta spolverando una specie di ufficio quando all'improvviso trova una lattina mezza vuota/piena. E cosa fa uno quando trova una lattina già aperta? Si beve il suo contenuto, no? Sulle prime, sembra andare tutto bene, ma dopo qualche secondo Ed inizia a rigettare quello che aveva incautamente ingollato. L'effetto è leggermente più devastante del previsto nei casi del genere: praticamente, il misterioso beverone riesce a spandersi per tutto il pianeta e a tramutarlo in un grottesco scenario di vegetali e animali mutati, cascate che scorrono al contrario e insomma tutto va esattamente all'opposto di come andava prima. La cosa peggiore è che di questi effetti ha "beneficiato" anche un certo Grogh the Hellish, una specie di vichingo che è mutato in un essere talmente insoddisfatto da dover a tutti costi conquistare il mondo. Gli riesce alla perfezione.







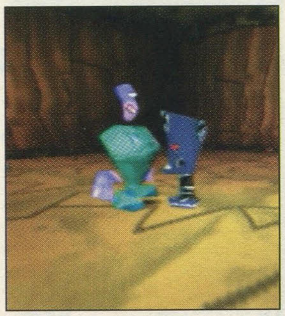


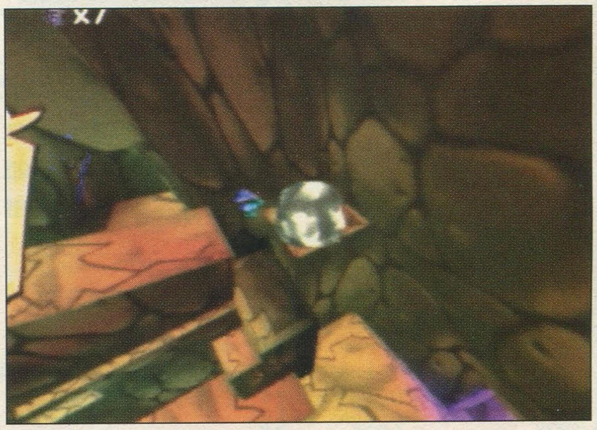
ED TV

Fortunatamente, ben presto sorge la resistenza e un certo Agent Xyz, il suo leader, contatta Ed tanto per comunicargli che esiste un antidoto contro la bevanda malefica e che la cosiddetta "resistenza" è impotente e sarebbe meglio che ci pensasse Ed a salvare il mondo. Punto. Un'offerta del genere non si può rifiutare e, iniziando il gioco, vi troverete ad affrontare un gran brutto principio che ha molto in comune con i giochi di guida. Ed viene praticamente scaricato in cima a una montagna innevata e di qui inizia una discesa irta di ostacoli verso fondo valle che però gli può già procurare le prime razioni di antidoto. Una volta finito di precipitare, sarà meglio che Ed inizi a ritrovare membri della resistenza che gli possano fornire un minimo di supporto, anche se poi dovrà fare tutto lui e soprattutto reperire il bizzarroide Doc, uno scienziato fuori di melone che con i suoi suggerimenti potrà orientarvi sulla strada giusta per il completamento del gioco e soprattutto dotarvi di nuove abilità, ma solamente se gli procurerete dei componenti di cui abbisogna. Praticamente dall'incontro con Doc deriveranno sei obbiettivi da raggiungere che verranno ultimati soltanto







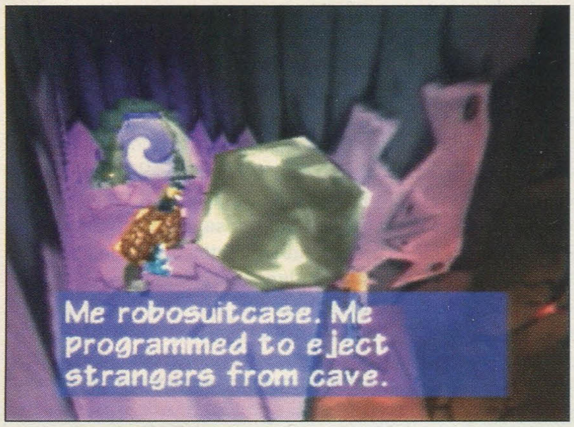


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	EUROPEA
VERSIONE	UFFICIALE
NUMERO GIOCATORI	1







ritrovando le parti di un macchinario che vi consentirà di accedere alla fortezza dove la sacra lattina da cui è nato tutto viene tenuta in custodia.

LATTINE FATALI

All'inizio del gioco Ed è uno dei personaggi più sprovveduti del mondo dei videogiochi: praticamente le uniche due azioni che riesce a concepire sono la corsa e il salto. Non potrebbe fare male a nessuno, anche perché in **Tonic Trouble** le sederate alla **Super Mario** non funzionano. Ma la sua frustrazione di fronte a tutti gli altri protagonsiti di platform dura poco perché ben presto verrà in possesso di un mitico bastoncino con cui potrà fare di tutto: attivare degli interruttori, colpire i nemici e persino sparare dei proiettili! Se poi riesce a portare a compimento una missione, potrà acquisire delle abilità particolari come volare e cambiare forma. A proposito di cambiare forma, Ed si può trasformare in Super Ed andando a una macchinetta dei popcorn e trangugiandone un po'. Gli effetti "steroidali" sul suo fisico sono tali da consentirgli di piegare barre di metallo, eliminare nemici che in condizioni normali non sarebbe mai stato capace di fronteggiare e lanciare le rocce di grandi dimensuioni. In generale comunque, le

ED ECCO A VOI I TONICS!

Buoni o cattivi, ecco i personaggi che in **Tonic Trouble** rivestono un ruolo di grande importanza:

Agent XYZ
Fa morire dal ridere: è praticamente una spia che si è trasformata in un giornale a forza di stazionarci dietro durante i pedinamenti. Impartisce ordini a Ed e gli spiega a cosa servono le diavolerie che gli fornisce Doc.

Doc
Se gli date i componenti che richiede, vi ricompenserà con nuovi oggetti e ordigni.

Suzy
La figlia di Doc. Ha un debole per Ed e oltre a fornirgli utili suggerimenti, fa sempre strane allusioni durante le conversazioni...

Il Farmacista
Effettua esperimenti genetici che includono l'uso della bevanda malefica della lattina. I risultati infestano i livelli di **Tonic Trouble**.

Grogh
L'arcinemico di Ed nel gioco. Fatelo fuori o la Terra non avrà scampo!





cose non vanno tutte linearmente e quando acquisirete una nuova abilità non è detto che la dobbiate sfruttare proprio nello scenario in cui vi trovate. Praticamente, grazie ai vari portali presenti nei livelli di **Tonic Trouble**, potrete vagare liberamente nelle varie zone del gioco (magari recuperando anche oggetti che non avevate ancora intascato ma che vi eravate stufati di inseguire). A proposito di livelli (nove in tutto più uno segreto), il gioco non manca certo di varietà. Dopo aver affrontato la "discesa libera" iniziale, vi ritroverete nella pittoresca caverna di Doc, in cui dovrete riparare la prima macchina dei popcorn





che incontrerete, dopodiché sarà la volta del quartier generale delle verdure in cui verrete immediatamente assaltati da un fagiolo assatanato! Il premio per aver superato questo livello sarà un letale Sparapiselli!

BOMBA TONICA

E a proposito di Sparapiselli, vediamo di esaminare quali altre sorprese (e quali fatiche collegate soprattutto) ci riserva il mercato degli oggetti di **Tonic Trouble**. Le Sfere Bonus vi daranno accesso al livello segreto se ne raccoglierete 160: ce ne sono 20 in ognuno degli otto livelli "normali". Gli altri oggetti (Sparapiselli compreso) vi verranno donati da Doc quando soddisferete le sue sei richieste. La Bow Tie vi servirà per spiccare il volo. Difatti, questa si drizza orizzontalmente trasformandosi in un paio d'ali, senza che voi vi ritroviate clamorosamente impiccati da questa diavoleria. La Chameleon Belt ha uno scopo molto più subdolo: consente infatti a Ed di acquisire le sembianze di alcuni amici dopo essersi piazzato su degli appositi dischi di trasformazione. I camuffamenti gli consente di fare ingresso in aree di gioco altrimenti inaccessibili. Per non affogare sott'acqua, Ed ha invece bisogno della Swimming Flask. Il Pogo Stick consente invece al





nostro impavido bidello di saltare sui nemici polverizzandoli, frantumare alcune botole che danno accesso a locazioni importanti e saltare allegramente in mezzo alla lava. Ma oltre alle indubbie agevolazioni offerte dall'uso di questi oggetti, in **Tonic Trouble** bisogna anche affidarsi a un minimo di intuizione nella manipolazione degli oggetti del paesaggio. Ciò include il classico "prendi l'oggetto e spostatlo lì" e l'ancora più classico "spara a quell'oggetto per attivare quel meccanismo".





PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	87

Mi sembra già di sentirli i commenti: "Il *Rayman* dei poveri", "L'ennesimo platform per N64", "Meglio aspettare *Donkey Kong*". Dei tre, forse solo il primo mi sento in parte di condividere, ma solamente perché non capisco come possa una singola software house pubblicare due giochi così simili in date così ravvicinate. Per il resto, *Tonic Trouble* fa il suo dovere. Il personaggio è incredibilmente accattivante soprattutto quando, dopo aver superato una fase particolarmente ostica, si lascia andare a demenziali danze di entusiasmo. E questo è già un buon punto di partenza. La varietà poi è la componente vincente del gioco: agli obiettivi principali si mescolano quelli secondari ma che possono da soli incentivare il giocatore a giocare la prossima partita. Stessa multiformità si ravvede anche nei paesaggi tutti ben caratterizzati e allietati delle forti tinte umoristiche che Ubi Soft ha impresso al gioco. Tra l'altro, anche i puzzle sono variegati e l'unico motivo di ritrosia nei confronti di *Tonic Trouble* potrebbe essere la presenza di *Rayman 2*, obiettivamente più "kolossal" rispetto a *TT*. Ma quest'ultimo alla fine non sfigura più di tanto. Una sola raccomandazione a Ubi Soft: pianificare meglio la line-up...

Jikkyo J-League 1999
Perfect Striker 2

Dopo la sfortunata parentesi di Miura, giocatore che ha militato per una stagione nel Genoa (più forse per motivi di marketing che per effettivi valori tecnici), il calcio giapponese è riuscito comunque a "invadere" l'Italia e ad esportare nel nostro paese altri due giocatori; dopo l'esordio nella scorsa stagione di Hidetoshi Nakata, stella della nazionale nipponica e centrocampista offensivo di buonissimo livello quest'anno è la volta di Nanami, approdato nella laguna veneziana nella speranza di ripetere i risultati ottenuti dal proprio compagno. Ma se intorno al calcio giapponese, fatte salve alcune eccezioni, esiste ancora un po' di diffidenza, ciò che non si può invece discutere è l'ormai indiscusso predominio da parte dei programmatori nipponici per quanto riguarda la produzione di videogiochi dedicati a questo sport. Dopo una serie di false partenze e di tentativi infruttuosi, con giochi che assomigliavano a tutto tranne che a un incontro di calcio, i giappo infatti hanno "aggiustato la mira" e sono riusciti a creare alcune tra i più divertenti e coinvolgenti titoli del genere; leader indiscussa in questo settore è Konami che, dopo aver spopolato su Super Nintendo è passata a Playstation e Nintendo 64, raccogliendo sempre giudizi positivi sia di critica che di pubblico. Ecco quindi che, dopo oltre un anno dall'uscita delle versione dedicata ai mondiali di calcio, i programmatori giapponesi tornano sul mercato con questa nuova edizione, dedicata esclusivamente al campionato giapponese.







Gli intermezzi per le ammonizioni e le espulsioni non hanno subito particolari variazioni

CALCIO DI RIGORE

E' difficile pensare di migliorare un titolo quasi perfetto, ma i programmatori giapponesi hanno comunque cercato di realizzare una vera e propria impresa, aggiungendo nuovi particolari ed eliminando alcuni piccoli difetti che caratterizzano la precedente versione; poco è cambiato a livello di opzioni, anche se quel "poco" è di notevole importanza. Oltre infatti a tutte le classiche modalità di gioco che consentono di affrontare incontri amichevoli, campionati, affrontare spezzoni di partite storiche nel tentativo di recuperare una situazione di svantaggio o più semplicemente di allenarsi in diversi fondamentali di gioco ne è stata aggiunta una nuova, denominata "Success", veramente interessante e particolare; la passione per i giapponesi per i vari simulatori di appuntamenti è risaputa e, in questa opzione, si hanno più o meno le stesse possibilità disponibili in questo genere di gioco. La principale differenza è che, trattandosi di un gioco di calcio, il compito non è quello di controllare un ragazzo nel tentativo di conquistare un appuntamento con la bella di turno, bensì di vivere nei panni di un giovane calciatore che vuole arrivare al successo, affrontando allenamenti, riposando, parlando ed eseguendo tutta una serie di azioni. Peccato solo che questa modalità di gioco, molto interessante a livello teorico, viene resa quasi totalmente ingiocabile dalla presenza massiccia del giapponese; è infatti impossibile comprendere il significato dei vari dialoghi e, proprio per questo motivo, le numerose scelte che devono essere fatte si riducono a una selezione completamente casuale, facendo quindi perdere significa a questa modalità. Le altre novità e innovazioni riguardano invece la struttura della partita che, già a prima vista mostra alcune differenze rispetto al predecessore; se infatti l'impostazione grafica di base è rimasta immutata, sono invece cambiati diversi particolari che rendono il gioco ancora più completo e divertente. Innanzitutto è stata leggermente incrementata la velocità dell'azione, che ora, salvo alcuni rallentamenti nei momenti più caotico (in corrispondenza quindi di ammucchiate nell'area di rigore), si mantiene sempre su livelli di estrema fluidità e sono state apportate modifiche ad alcune giocate; le scivolate ad esempio, che nelle precedenti versioni consentivano sempre al giocatore che le eseguiva di conquistare il possesso della palla, ora sono studiate in modo che,



E per una volta, una foto alla terna arbitrale che scende in campo



Mio Dio, non sarà mica un gol quello?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4



Nulla è cambiato per quanto riguarda il sistema di controllo e l'esecuzione delle varie giocate



Nella modalità Season il testo in giapponese preclude ogni possibilità di comprensione



Al contrario di quanto accadeva nelle precedenti edizioni, segnare da calcio di punizione è decisamente più semplice





se in alcuni casi si riesce ancora a trattenere la palla, nella maggior parte delle situazioni causano un allontanamento laterale della palla, proprio come accade nella realtà. Allo stesso modo le ribattute del portiere non seguono più traiettorie prefissate, ma cambiano di direzione a seconda della potenza del tiro, della posizione dell'estremo difensore e di altri fattori; in questo modo quindi non è possibile segnare sempre su ribattuta, tattica che tutti gli appassionati delle precedenti edizioni ben conoscono. E' quindi stato aumentato il realismo, non dimenticando però la giocabilità; nulla è infatti cambiato per quanto riguarda il sistema di controllo, sia per quanto riguarda le giocate base che per le combinazioni più complesse. Seguendo gli ordini imposti da Blatter poi, gli arbitri si mostrano meno permissivi nei confronti del gioco violento e sanzionano con un calcio di punizione ogni intervento duro; è quindi più facile essere ammoniti (è addirittura possibile essere solamente richiamati dall'arbitro) così come è facile, soprattutto nelle prime partite, terminare l'incontro con 10 o meno giocatori sul terreno di gioco. Per fortuna che, in tono comunque minore, anche le squadre controllate dalla console si esibiscono in interventi fallosi che possono consentire di battere punizioni più o meno pericolose. Detto quindi delle modifiche a livello strutturale, possiamo ora passare a parlare della realizzazione tecnica; alla già citata maggiore velocità di gioco bisogna infatti sommare l'aggiunta di nuove e più fluide animazioni sia negli intermezzi che nelle varie giocate per un titolo che, comunque, non si discosta più di tanto dai suoi illustri predecessori. I programmatori giapponesi hanno quindi fatto un lavoro di precisione, mantenendo invariati gli aspetti principali del gioco puntellando solamente quei settori in cui erano necessarie modifiche; il risultato finale è certamente pregevole anche se non è detto che chi già possiede la precedente edizione possa trovare in questa nuova abbastanza spunti da giustificarne l'acquisto.



È sempre difficile dare una valutazione finale a un titolo del genere dato che, oltre a prendere in considerazione gli indubbi pregi del gioco in questione, bisogna anche valutare se le novità presenti possano giustificare un eventuale acquisto da parte dei possessori di una versione precedente. Il discorso è abbastanza complesso e verte soprattutto sul livello di passione calcistica; Perfect Striker 2 è certamente migliore sotto ogni punto di vista rispetto al suo predecessore e tutte le nuove aggiunte e i cambiamenti sono senza dubbio positivi, ma chi vuole divertirsi saltuariamente sfidando i propri amici può comunque accontentarsi e tenersi la precedente edizione. Se invece siete dei veri fan di Konami e delle sue simulazioni calcistiche, o più in generale se non avete ancora un titolo del genere su Nintendo 64, allora questo gioco rappresenta una tappa imperdibile, magari attendendo la versione americana (che si chiamerà Major League Soccer) in cui, a meno di inspiegabili cambiamenti, dovrebbe essere presenta anche la modalità Season (la principale novità del gioco) in un linguaggio più comprensibile del giapponese.



Non piangere, fratello, hai tutto il tempo per rifarti

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

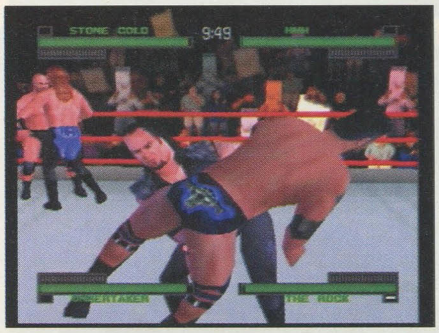
PAGELLA

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	94

WWF Attitude

Gli appassionati di wrestling sono stati per molti anni "maltrattati" dalle software house che si aggiudicavano la licenza della WWF (o delle altre leghe professioniste); troppo spesso infatti, già soddisfatti della possibilità di avere sulla confezione e nelle varie schermate di gioco i più famosi lottatori, i programmatori si accontentavano di realizzare titoli appena sufficienti graficamente e limitatissimi nella giocabilità, con un numero ridotto al minimo di mosse e con una totale mancanza di varietà. Ovviamente un trend del genere non poteva continuare a lungo e, soprattutto in questi ultimi anni, abbiamo potuto assistere a una evidente inversione di tendenza; i giochi di wrestling sono diventati infatti sempre più complessi nella struttura di gioco (in alcune simulazione giapponesi sono disponibili centinaia di mosse e di opzioni assurde) e sempre più curati nella realizzazione tecnica, tanto che alcuni titoli del genere possono essere quasi considerati dei capolavori. Tra le software house americane la più attiva nel settore è certamente Acclaim che, già autrice di un notevole numero di simulazioni sportive, continua con regolarità a sfornare nuovi titoli quasi sempre di notevole fattura; dopo aver lanciato circa un anno orsono **WWF Warzone** infatti è giunto ora il momento di una edizione riveduta e corretta, intitolata **WWF Attitude**, che riesce a eliminare buona parte dei difetti (peraltro poco numerosi) del suo predecessore e a offrire una notevole giocabilità accompagnata da una incredibile cura sin nei minimi particolari.



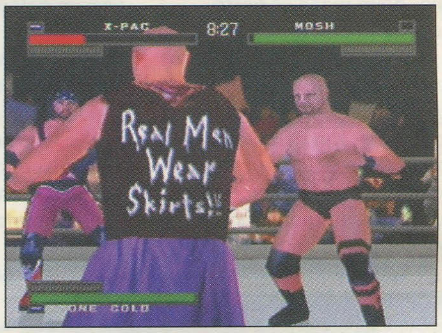


ITS SHOWTIME

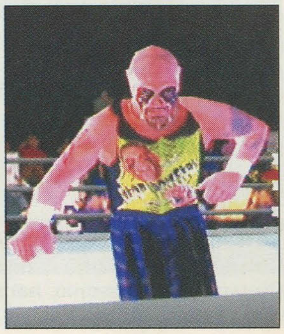
Che i programmatori di Acclaim abbiano cercato di riprodurre al meglio tutte le caratteristiche di questo sport è evidente sin dai primi istanti di gioco, esaminando cioè le varie opzioni disponibili; è infatti incredibile il numero di modalità di gioco presenti che comprende praticamente qualsiasi tipo di situazione e che consente di affrontare una quantità veramente notevole di sfide. Inizialmente è consigliabile cominciare con l'allenamento, entrando nella Training Room e provando, dopo aver selezionato il proprio lottatore preferito, le varie mosse a disposizione contro uno sparring partner decisamente arrendevole; già in questa sezione si possono cominciare ad apprezzare sia il sistema di controllo, sempre preciso e mai eccessivamente complesso che la qualità della realizzazione tecnica, di cui comunque parleremo più diffusamente in seguito. Dopo aver picchiato per un po' di tempo il malcapitato compagno di allenamento è meglio passare a qualcosa di più serio, ovvero prepararsi a entrare sul ring per un incontro vero e proprio, sia esso una semplice esibizione o un più importante match in cui è in palio il titolo mondiale. Nel caso decidiate di affrontare un incontro "amichevole" vi verranno offerte oltre una decina di diverse possibilità, con varianti in grado di accontentare anche il più esigente appassionato di wrestling; oltre ai classici incontri singoli e in coppia infatti avrete la possibilità di cimentarvi nella Battaglia Reale (un unico e lungo incontro in cui 29 combattenti si affrontano entrando sul ring ogni due minuti), in incontri in cui è possibile utilizzare armi e in molti altri ancora. In questa modalità di gioco non è però in palio alcun tipo di titolo dato che, per arrivare al vertice della categoria dovrete invece selezionare l'opzione "Carriera"; in questo caso, partendo dalle

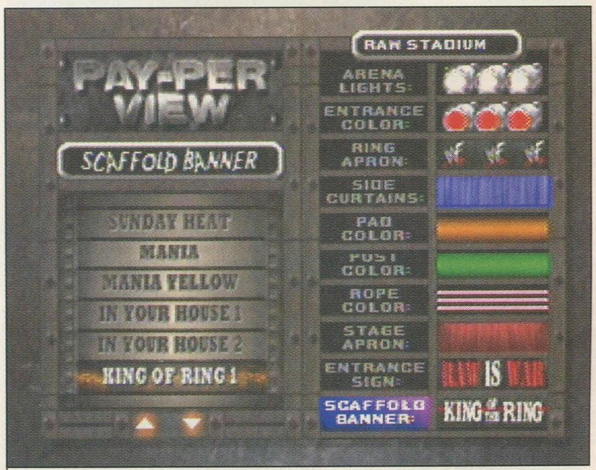


Con quattro lottatori contemporaneamente sul ring non c'è molto spazio per scappare...

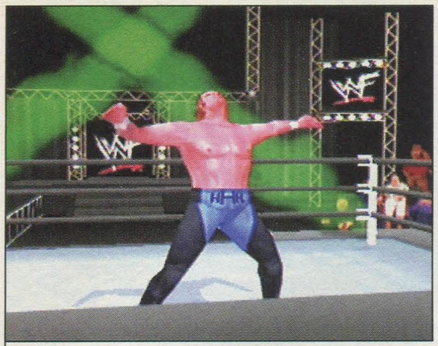


SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

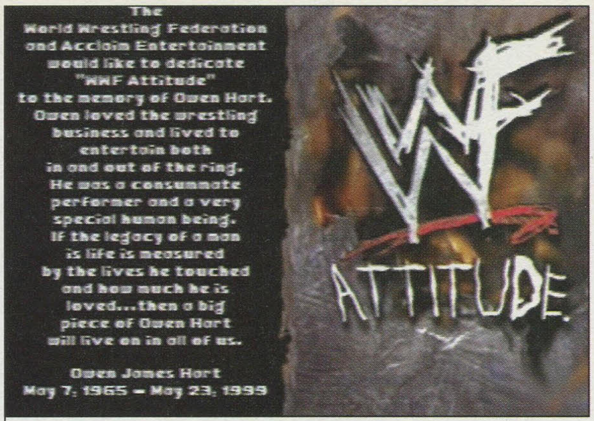




Nella modalità Pay per View potrete creare dal nulla la vostra riunione ideale


Prima di ogni incontro una spettacolare presentazione, con tanto di luci da discoteca e jingle musicale introduce il lottatore





Il gioco è dedicato a Owen Hart, lottatore tragicamente scomparso recentemente poco prima di un incontro

più basse posizioni della classifica, dovrete riuscire a farvi largo nel duro mondo del wrestling professionistico. Inizialmente potrete esibirvi solamente in piccole riunioni di basso livello, affrontando lottatori non particolarmente famosi e popolari.

Solamente portando a termine in maniera vittoriosa questi match avrete però la possibilità di cominciare ad affermarvi, iniziando la scalata nel ranking e a giungere alla ribalta televisiva, apparendo in show del calibro di Sunday Night Heat e Monday Night Raw fino ad arrivare ai più grandi eventi, Summer Slam e Wrestlemania in cui potrete coronare il vostro sogno e combattere per un titolo importante. Per gli appassionati del "fai da te", e per tutti coloro che non riescono mai a trovare un evento che li soddisfi pienamente è poi possibile, mediante l'opzione Pay per View, creare dal nulla una vera e propria riunione, stabilendo anche i più piccoli particolari; oltre a decidere i combattenti che si affronteranno negli otto incontri disponibili (o meno, se preferite) potete infatti stabilire tutti una serie di parametri che riguardano l'ambientazione (le scritte da posizionare ai bordi del ring, il tipo di illuminazione, il colore delle corde e degli angoli). Ma creare dal nulla il vostro evento ideale non è l'unica possibilità offerta in **WWF Attitude**; se infatti nessuno dei lottatori presenti è adatto alle vostre esigenze, o più semplicemente se volete dare libero sfogo alla vostra fantasia, potete utilizzare l'editor dei personaggi per creare dal nulla il vostro lottatore perfetto. Anche in questo caso i parametri a





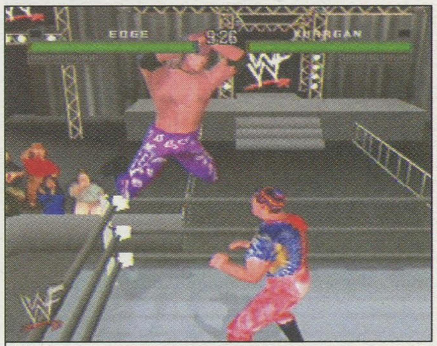
disposizione sono veramente numerosi e comprendono, oltre alle normale caratteristiche fisiche (altezza, peso, colore dei capelli...), numerosi voci quali la lunghezza del vestito, la presenza o meno di una maschera, di un copricapo e molto altro ancora.

L'INCONTRO

Preceduto dalle classiche presentazioni in puro stile americano, con luci, effetti speciali e jingle musicali personalizzati, ecco entrare nell'arena i lottatori protagonisti dell'incontro; già in questi momenti è evidente la notevole cura posta sin nei minimi particolari, con i



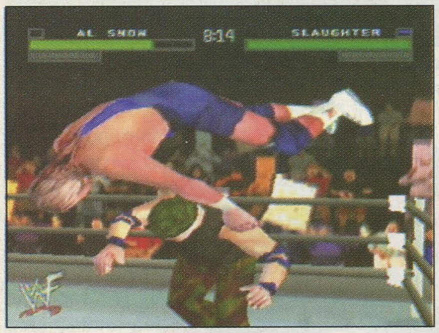
Ecco una delle tante combinazioni che potrete ottenere utilizzando l'editor dei personaggi. Vi ricorda qualcuno?



Il salto dall'angolo è sempre un gran classico; speriamo solo che l'avversario non si sposti...

Gli appassionati di wrestling possessori di Nintendo 64, già soddisfatti dell'ottimo *WWF Warzone*, possono ora aggiungere un nuovo titolo alla lista della spesa; *WWF Attitude* infatti è in assoluto il migliore titolo dedicato a questo genere di pittoreschi combattimenti che ci sia mai capitato di provare, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco. E infatti evidente sin dalle prime partite che, pur avendo puntato molto sulla riproduzione degli aspetti più spettacolari di questo sport (le introduzioni con jingle personalizzato ne sono un chiaro esempio) i programmatori non si sono dimenticati della struttura di gioco, inserendo un numero veramente incredibile di mosse accompagnato da un sistema di controllo mai eccessivamente complesso. A tutto questo bisogna poi aggiungere la presenza di una notevole quantità di varianti di gioco che, oltre a offrire la chance di creare dal nulla il proprio wrestler preferito (per poi utilizzarlo in ogni tipo di incontro), consentono sia di affrontare incontri di esibizione all'interno di gabbie, con armi, contro tre avversari contemporaneamente che seguire un wrestler nell'intero arco della sua carriera, partendo dalle riunioni meno importanti fino ad arrivare a combattere per il titolo nei leggendari Summer Slam e Wrestlemania; non mancano poi le opzioni multiplayer, fonte di incredibile divertimento (soprattutto in quattro contemporaneamente) che incrementano ulteriormente la già notevole longevità. Giocabilità e longevità sono poi accompagnate, come abbiamo già accennato, da una realizzazione tecnica assolutamente impeccabile; i personaggi, incredibilmente dettagliati e curati, si muovono sul ring con estrema fluidità e realismo, e si esibiscono con la massima precisione in tutta una serie di evoluzioni e di attacchi che esaltano la folla e Steve McMahon, telecronista ufficiale del gioco oltre che della WWF. *WWF Attitude* è quindi un titolo imperdibile per gli appassionati del genere, e più in generale per tutti quei giocatori che vogliono divertirsi con un po' di sana violenza simulata.





combattenti, di dimensioni veramente notevoli, che sono fedelissime riproduzioni delle controparti reali. Allo stesso modo sono molto curati anche il ring e l'ambientazione circostante (anche se raramente ho visto in giro così tanti oggetti da utilizzare per picchiare l'avversario), ricchi di dettagli e di particolari interessanti; una volta iniziato il combattimento poi si possono apprezzare sia la quantità che la qualità delle mosse presenti. Oltre a tutte le tecniche più famose e popolari, è stata inserita in **WWF Attitude** anche un'ampia serie di mosse

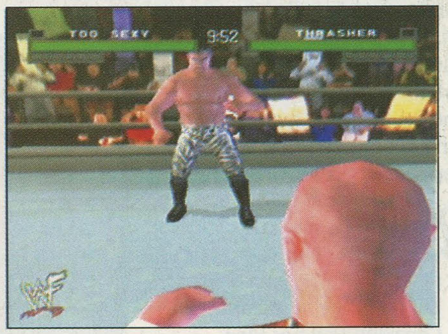


Nella modalità allenamento potete massacrare con tutta tranquillità un povero sparring partner

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90





personalizzate, ovvero di mosse disponibili solamente per un lottatore (in particolar modo gli attacchi finali, con cui concludere il combattimento), decisamente spettacolari; è incredibile vedere con quale cura i programmatori di Acclaim abbiano lavorato anche ai più piccoli dettagli, riuscendo a riprodurre con tale fedeltà ogni aspetto del wrestling. I lottatori saltano dalle corde, bloccano gli avversari con prese di ogni tipo, li scaraventano a terra o fuori dal ring, si esibiscono in salti ed evoluzioni di ogni genere accompagnati dalle grida del pubblico e dai commenti di Steve McMahon, il più famoso telecronista del settore. Questa cura nella realizzazione tecnica è fortunatamente accompagnata da una notevole giocabilità, forte anche di un sistema di controllo quasi impeccabile; i lottatori infatti rispondono con precisione ai comandi e le combinazioni da eseguire per esibirsi nelle varie mosse, pur non essendo semplicissime, non raggiungono mai livelli impossibili. Rispetto ad altre produzioni del genere poi, **WWF Attitude** è un titolo tecnico; i tempi in cui, nei titoli di wrestling, era sufficiente premere come un pazzo un tasto per realizzare ogni tipo di attacco sono finiti e ora, per avere qualche speranza di vittoria è indispensabile conoscere al meglio il lottatore prescelto. Se consideriamo poi che sono presenti più di quaranta combattenti e che, facendo un rapido calcolo, sono disponibili più di dieci differenti varianti (senza poi contare le modalità di gioco in due, tre o quattro) che consentono di combattere in qualsiasi situazione e ambientazione, è facile capire che in Acclaim hanno cercato di realizzare un titolo che, oltre a essere divertente da giocare, potesse contare anche su una longevità invidiabile.





WWF ATTITUDE VS WWF WARZONE

Il confronto tra **WWF Attitude** e il suo predecessore, **WWF Warzone**, è certamente a favore dell'ultimo nato in casa Acclaim; sfruttando tutti i punti di forza di **Warzone**, i programmatori hanno rifinito tutti gli aspetti che potevano essere migliorati, aumentando il numero di opzioni e di modalità di gioco disponibili, migliorando leggermente il sistema di controllo, incrementando il numero di mosse e ridisegnando la grafica, ora più dettagliata e definita sia nelle animazioni che nelle texture. Definire quindi **WWF Attitude** un semplice sequel è abbastanza riduttivo e, vista la natura della maggior parte dei sequel che vengono lanciati ultimamente sul mercato (meri rifacimenti delle versioni precedenti, con qualche piccola e insignificante modifica), profondamente sbagliato; i pregi dell'ultimo nato di casa Acclaim sono veramente numerosi e, pur non trattandosi di un classico picchiaduro, tutti gli appassionati del genere dovrebbero prenderne in considerazione l'acquisto.

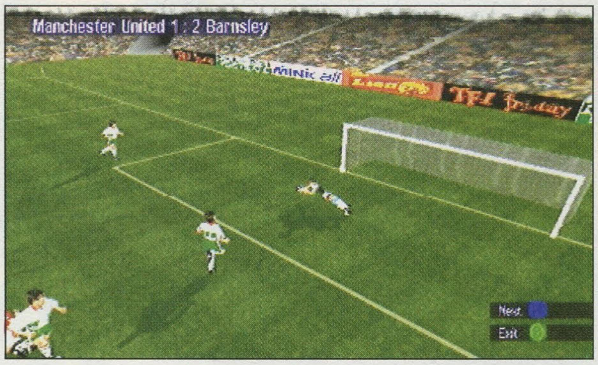


Negli incontri ambientati nella gabbia non è consigliabile lasciarsi chiudere in un angolo

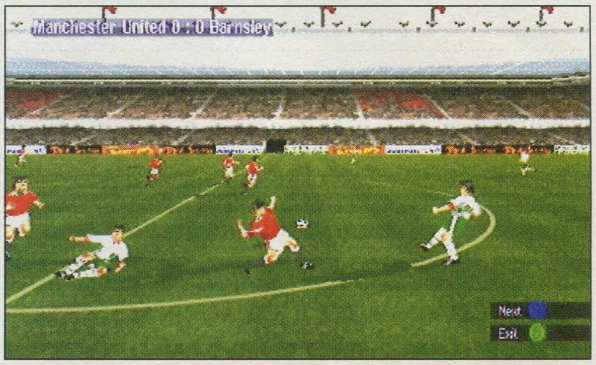

Tonic Trouble
Se Ed freme...
Super Ed spreme!
© Ubi Soft. Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari
Distribuito da:
3D Planet srl - Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it - Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137 - info@3dplanet.it
3D PLANET
WINDOWS CD-ROM PC
DVD ROM
NINTENDO64
Nestlé Lion
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Premier Manager 64

Quante volte, vedendo la vostra squadra preferita subire un'inattesa sconfitta, dopo una partita magari mal giocata, senza schemi e senza alcuna impostazione tattica, avrete pensato che era tutta colpa di quell'incompetente dell'allenatore? Quante volte avete contestato la campagna acquisti condotta al risparmio dal presidente della vostra squadra del cuore, mentre i vostri rivali cittadini spendevano miliardi per acquistare giocatori da ogni parte del mondo? Quante volte siete rimasti interdetti di fronte a una politica societaria che privilegia la quantità alla qualità, con la presenza in rosa di doppioni in alcuni ruoli e la totale mancanza di copertura in altre? Insomma, quante volte avete pensato che, se aveste avuto voi a disposizione tutti quei giocatori e quelle risorse, con le vostre idee innovative avreste certamente ottenuto risultati migliori? Se la risposta a questa domanda (come alle precedenti peraltro) è "Tante", o più in generale se volete mettervi alla prova e vedere in che modo potreste comportarvi su una panchina di un team importante, gestendo in aggiunta anche l'aspetto societario, allora non potete assolutamente lasciarvi scappare **Premier Manager 64**, edizione riveduta, corretta e adattata alle potenzialità tecniche e alle caratteristiche del Nintendo 64 di un grande classico disponibile per PC.







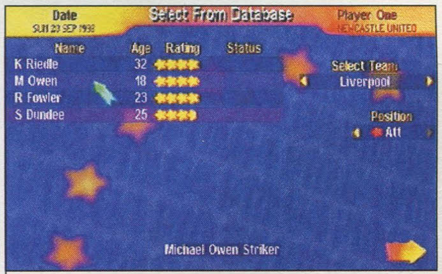
LA SQUADRA DEL CUORE

Pur non raggiungendo i livelli di perfezionismo e di ricchezza di dettagli di altre produzioni del genere per PC (**Scudetto 3**, per esempio) sono numerosi gli aspetti da prendere in considerazione giocando a **Premier Manager 64**; non è infatti sufficiente prendere undici giocatori e mandarli in campo, ma bisogna studiare una tattica di gioco, imparare quali sono le caratteristiche dei propri calciatori, cercare sul mercato i giocatori necessari per consentire il salto di qualità tenendo sempre e comunque sott'occhio il bilancio della società. Spendere miliardi per comprare campioni di fama mondiale è infatti piacevole, ma la maggior parte dei team disponibili devono fare i conti con budget limitati che non possono essere scialacquati per l'acquisto di un solo, seppure fortissimo calciatore; scegliere immediatamente un team di fama internazionale, quale Arsenal, Chelsea o Manchester United, può essere piacevole, viste le notevoli risorse finanziarie e tecniche disponibili in partenza, ma rappresenta anche un compito abbastanza impegnativo. Le dirigenze di queste squadre infatti non sembrano essere molto ben disposte nei confronti di allenatori perdenti e, proprio per questo motivo, una stagione conclusa in una posizione inferiore alla seconda viene considerata un fallimento; ovviamente a pagare è sempre l'allenatore e, di conseguenza, si possono preparare le valigie e tornarsene tristemente a casa. Prima di iniziare una partita quindi, valutate con attenzione le caratteristiche di una squadra, caratteristiche visibili in sintesi nella schermata di selezioni in cui, oltre a una veloce valutazione, vengono indicate anche le aspettative della dirigenza; in questo modo potrete subito sapere (e soprattutto scegliere) di comandare una squadra di vertice, una che vuole mantenersi in centro classifica o più semplicemente una che aspira alla salvezza. Inoltre, se selezionando la modalità Manager avrete subito modo di utilizzare il vostro team preferito tra tutti quelli disponibili, scegliendo Career inizierete una vera e propria carriera, partendo da una squadra di terza divisione inglese e cercando di arrivare grazie alle

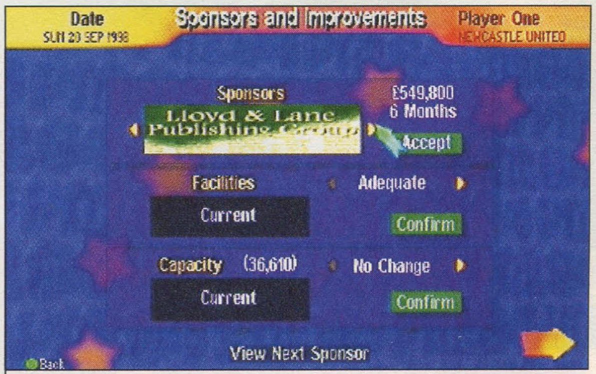


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GREMLIN
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



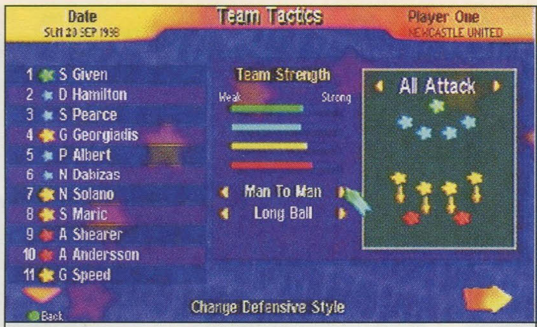
Comprare Michael Owen non sarebbe una cattiva idea... peccato che il prezzo non sia particolarmente accessibile



Valutate con attenzione le sponsorizzazioni; meglio un contratto breve o uno lungo?



Prima di scegliere la squadra che volete allenare guardate con attenzione la tabelle e valutate le richieste della direzione



Contro le squadre più forti, il vecchio schema "palla lunga e pedalare" può rivelarsi molto utile...

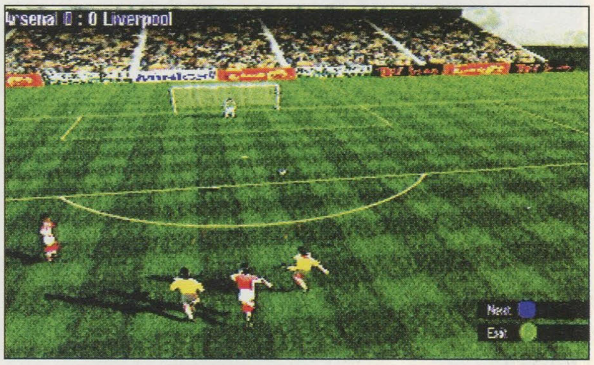


...in alternativa potete cercare di stordire gli avversari con una fitta rete di passaggi

vostre capacità ad allenare le formazioni di prima grandezza.

UNDICI CAMPIONI

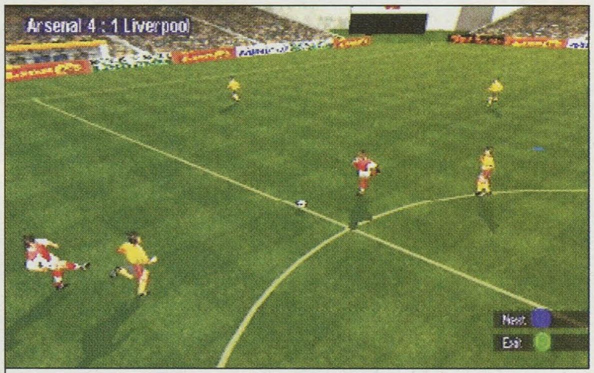
La prima operazione da eseguire iniziata una partita è certamente un attento esame dei giocatori a disposizione, per cercare di capire subito chi sono i calciatori titolari, in che ruolo è necessario qualche ritocco e quali sono i calciatori che possono essere messi sul mercato e ceduti per aumentare le entrate nel bilancio; ovviamente non è possibile prendere tutte queste decisioni senza il supporto del campo, ovvero delle partite, dato che le varie schede, pur ricche di dettagli, non sempre riescono a rendere in maniera perfetta la forza o l'utilità di un giocatore. Proprio per valutare i calciatori disponibili è consigliabile affrontare almeno tre incontri amichevoli, sia con squadre di livello simile sia contro team più forti che, possono portare un buon guadagno per le casse societarie; a questo punto bisogna anche decidere la tattica da utilizzare, il tipo di marcatura da eseguire (uomo o zona), lo stile di gioco da adottare (passaggi, palla lunga) ed eventuali allenamenti che possono servire a incrementare leggermente le caratteristiche tecniche e fisiche dei vostri giocatori e soprattutto a mantenerli in forma per tutta la durata della stagione. E' infatti fondamentale riuscire sia a trovare uno schema in grado di sfruttare al meglio i calciatori a disposizione che un giusto equilibrio nell'allenamento per evitare di subire continue sconfitte e per prevenire infortuni che possono essere dovuti alla stanchezza. E' ovviamente difficile che la squadra che avete deciso di controllare soddisfi sin dall'inizio le vostre esigenze; per questo motivo è possibile acquistare nuovi calciatori, cercandoli nel database presente sia a seconda del ruolo che delle caratteristiche tecniche. Allo stesso modo potete mettere in lista di trasferimento i calciatori che non utilizzate, sperando che qualche squadra sia interessata e vi faccia una qualche offerta; le entrate e le uscite societarie non riguardano solamente la compravendita di giocatori, ma anche tutta una serie di fattori secondari che devono comunque essere presi in seria considerazione se non si vuole correre il rischio di finire in rosso dopo pochi mesi. Oltre infatti alle spese inevitabili (il pagamento degli stipendi, le spese di trasferta) si possono apportare migliorie al terreno di gioco o ampliare la capacità dello stadio, nel tentativo di attirare una maggiore quantità di pubblico; fortunatamente sono presenti tutta una serie di entrate (sponsorizzazioni, pubblico pagante) che variano a seconda delle performance della squadra. Dopo aver esaminato tutti questi fattori, e dopo aver scelto la formazione da mandare in campo, si arriva finalmente al giorno della partita; a questo punto potete mettervi comodi e godervi tutta una serie di highlights accompagnati dal commento di Barry Davies (famoso telecronista inglese) che mostrano le azioni salienti dell'incontro, siano esse parate spettacolari, gol, errori clamorosi, ammonizioni o espulsioni. Ovviamente trattandosi di un titolo manageriale non avete nessun controllo sui giocatori in campo, e le uniche possibilità a vostra disposizione per cambiare il corso della gara sono delle modifiche tattiche o delle







Premier Manager 64 è un titolo completo. Completo perché, pur non essendo complesso come altre produzioni del genere, offre la possibilità di controllare praticamente qualsiasi aspetto della gestione societaria; partendo dalla valutazione dei contratti pubblicitari infatti si passa a eventuali ristrutturazioni dello stadio, per arrivare poi alla cessione e all'acquisto di nuovi calciatori e alla gestione degli stessi, con la preparazione degli allenamenti e degli schemi tattici da utilizzare. Il notevole numero di squadre presenti, unito alla presenza di due diverse modalità di gioco (Manager, più immediata o Career, più lunga e complessa) e della modalità di gioco multiplo garantisce una notevole longevità a un titolo realizzato peraltro con estrema attenzione; i numerosi menu presenti sono sempre chiari e di facile comprensione, i commenti di Barry Davies infatti sono precisi e puntuali e anche le azioni di gioco, pur non essendo particolarmente numerose, sono decisamente curate. Non penso ci sia molto altro da aggiungere... se amate il calcio, non solo quello giocato, *Premier Manager 64* è certamente un titolo adatto a voi.



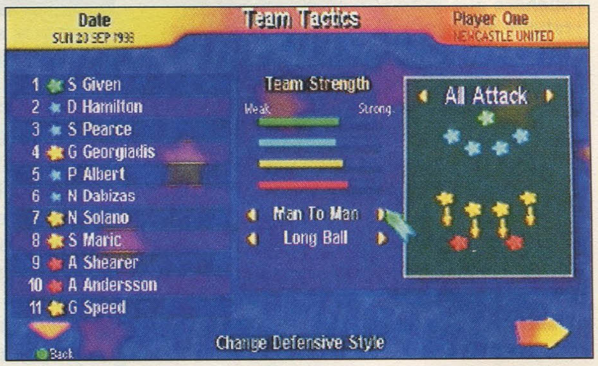
L'acquisto di un Memory Pak è indispensabile per giocare a Premier Manager 64 visto che non è possibile terminare il gioco in una sola sessione







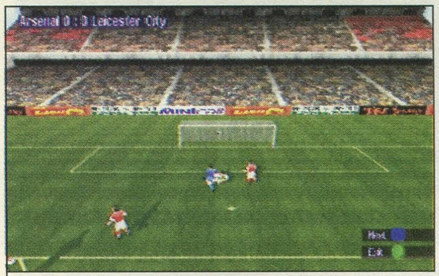




sostituzioni; non si tratta comunque di opzioni di secondo piano dato che i giocatori seguono con precisione e puntualità gli schemi selezionati e, proprio per questo motivo, anche con un paio di semplici cambiamenti si possono risolvere problemi di natura tattica e migliorare le performance della squadra.

L'ALLENATORE NEL PALLONE

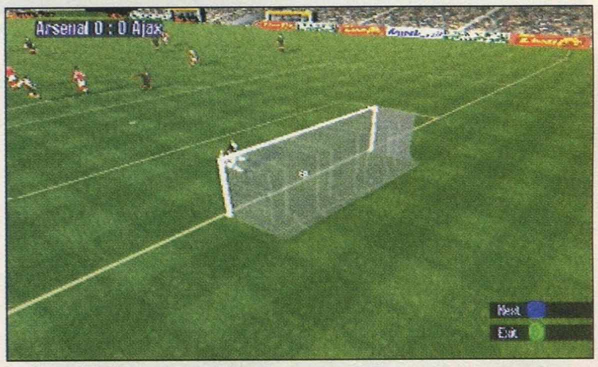
La solida struttura di gioco di **Premier Manager 64** è caratterizzata, oltre che da una realizzazione tecnica di buona fattura, da menu di facile comprensione e da una discreta cura negli highlights, anche da un sistema di controllo sempre preciso e impeccabile; chi temeva che il passaggio dal mouse al joypad avrebbe reso difficili i movimenti e avrebbe causato problemi può tranquillizzarsi dato che, dopo un ovvio periodo di apprendistato, diventa facile vagare tra i menu e arrivare con rapidità e semplicità alla schermata desiderata. Altro elemento degno di menzione è senza dubbio la notevole longevità; oltre infatti a una calibrazione del livello di difficoltà abbastanza elevata (che non arriva mai però a livelli impossibili) è importante sottolineare la presenza di due diverse modalità di gioco in grado di offrire notevoli spunti di interesse e di divertimento. Affrontare un campionato utilizzando una formazione di alto livello è infatti interessante e può essere piacevole soprattutto per le prime partite, ma la vera sfida è rappresentata dall'opzione denominata Career, in cui dovrete utilizzare al meglio tutte le vostre abilità per riuscire a gestire le ridottissime risorse a vostra disposizione e per portare al successo la piccola squadra da voi selezionata; la soddisfazione di riuscire a raggiungere una promozione insperata, piuttosto che la salvezza (accompagnata magari da una nuova proposta di lavoro) è infatti inimmaginabile ed è paragonabile solamente alla gioia che si prova a battere un amico in amico in una sfida diretta. Eh sì perché, per aumentare ancora la varietà di situazioni, è possibile giocare a **Premier Manager 64** sino in quattro contemporaneamente; l'idea, peraltro già presente in tutte le ultime produzioni del genere per PC, offre ulteriori spunti di divertimento e garantisce un ulteriore incremento della già notevole longevità. Il risultato ottenuto dai programmatori di Gremlin è quindi, facendo un'analisi finale di quanto abbiamo scritto fino ad ora, più che positivo; i difetti presenti sono infatti abbastanza limitati e non influenzano più di tanto la giocabilità. Ovviamente, se state cercando un titolo tutta azione, in cui dare quattro calci a un pallone, **Premier Manager 64** non è il gioco più adatto alle vostre esigenze ma se volete, una volta tanto, vedere il calcio sotto un'ottica leggermente diversa, allora potete tranquillamente acquistare questo titolo.



Ed è gol! A causa di un evidente errore difensivo il Leicester si è portato in vantaggio... forse è il caso di apportare qualche cambiamento









Desailly non sembra molto in forma; forse è il caso di cambiare l'allenamento per cercare di recuperarlo al meglio

PAGELLA

GRAFICA	64
SONORO	67
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	86

Mario Golf

In un momento di relax, siglata una temporanea tregua con tutti i pericolosi nemici che cercano ormai da anni, con risultati peraltro piuttosto scarsini, di eliminarlo e di conquistare il dominio sul mondo, Mario e tutti i suoi amici si dedicano al loro passatempo preferito: il golf. Abbandonati infatti i veloci e scattanti (ma indubbiamente più pericolosi) go-kart l'idraulico italiano e la sua combriccola hanno deciso di emulare le gesta del grande Costantino Rocca e di partecipare a tutta una serie di competizioni più o meno particolari e insolite che comunque, e questo è un fatto importante da sottolineare, seguono sempre in maniera precisa e fedele le regole di questo sport.





DA DOVE INIZIO?

Per gli appassionati di golf, ovvero per coloro che hanno già calcato (in maniera simulata) i verdi prati dei più famosi tracciati l'opzione Training, la prima modalità di gioco che esaminiamo in questa recensione, è virtualmente inutile; è infatti sufficiente dare una rapida occhiata al manuale di istruzioni, o più semplicemente eseguire il primo colpo, per rendersi conto che il sistema di controllo è identico a quello utilizzato dalla stragrande maggioranza delle produzioni del genere (dopo aver fatto partire lo swing si preme una volta il tasto per decidere la potenza e una seconda volta per stabilire la precisione). Ovviamente il controllo del colpo non si limita a questa semplice operazione, dato che è possibile imprimere un effetto alla pallina e, nei momenti che precedono il tiro, selezionare la mazza e stabilire se si vuole eseguire un colpo normale o, solamente però per un massimo di sei volte nel corso di un giro, uno più potente, che ovviamente richiede una maggiore precisione; una corretta esecuzione di tutte queste operazioni non è però sufficiente per sperare di mandare la palla nella zona di fairway desiderata, dato che per ottenere questo risultato è anche necessario controllare le condizioni atmosferiche, l'incidenza del vento e la conformazione del terreno. Sembra infatti che tutti i campi da golf del mondo di Mario siano caratterizzati dalla presenza di saliscendi, ripidi pendii e piccole collinette che possono creare non pochi problemi anche ai giocatori più esperti; il vento, molto forte in alcune buche e totalmente assente in altre, così come la pioggia, costringe poi il giocatore a una ponderata scelta della mazza da utilizzare. Il caddy automatico infatti, seleziona per ogni colpo la mazza più adatta prendendo in considerazione solamente la distanza massima che si può raggiungere con la mazza in condizioni perfette, senza calcolare che un terreno pendente, o un vento a favore possono influenzare non poco la distanza e la traiettoria. Non tutti i personaggi poi sono dotati di identica forza e caratteristiche tecniche; se infatti alcuni golfisti disponibili sono più precisi ed è più semplice colpire la pallina in maniera perfetta, con altri quali ad esempio Donkey Kong, si possono eseguire colpi potentissimi (oltre le 270 yards) perdendo però un po' in precisione. Nella miglior tradizione Nintendo, in cui i vari segreti di gioco e le opzioni vengono scoperte man mano che si procede e si guadagna esperienza, in **Mario Golf** sono disponibili inizialmente solo un numero limitato di golfisti, peraltro abbastanza scarsini, e l'unico modo per aumentare la dotazione è di partecipare a un'altra modalità di gioco, denominata "Get Character", in cui dovrete sfidare e sconfiggere un avversario in uno skin game (ovvero in un incontro in cui non conta il numero di colpi finali, ma le buche vinte); il premio per la vittoria infatti è la possibilità di controllare il personaggio appena affrontato sia in questa che in tutte le altre modalità di gioco disponibili. Non sono solo questi i segreti che avrete modo di scovare progredendo nel corso del gioco; a seconda delle vostre performance nelle





Le reazioni dei giocatori cambiano a seconda del risultato ottenuto nella buca appena conclusa



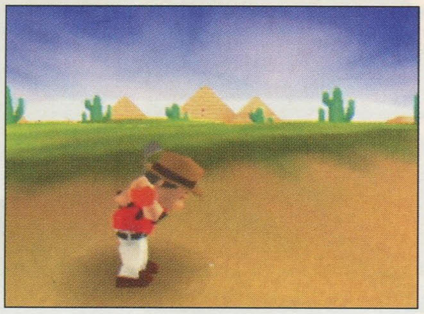
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4





varie modalità di gioco infatti vi verranno assegnati dei punti esperienza, indispensabili per far apparire i nuovi percorsi. All'unico percorso disponibile nelle prime fasi di gioco se ne aggiungeranno altri, sempre più complessi e vari; l'idea di inserire questi punti esperienza, e di ricompensare le prestazioni del giocatore offrendo nuovi percorsi su cui giocare è, a nostro parere, abbastanza azzeccata e, fatto più importante, è stata studiata con discreta attenzione. Sarebbe infatti stato facile incorrere in un difetto tipico di molte produzioni in cui bisogna accumulare soldi o punti, ovvero essere costretti a ripetere decine di volte la stessa fase per guadagnare e per ottenere la possibilità di passare alle sezioni successive, ma la presenza di numerose modalità di gioco, ognuna in grado di elargire una buona quantità di punti, ha scongiurato questa evenienza. Oltre infatti alle opzioni già segnalate sono disponibili una gara contro il tempo, il corrispettivo del Time Trial nelle simulazioni automobilistiche, in cui bisogna terminare un giro nel minore tempo possibile (cercando ovviamente di ottenere anche un buon punteggio) e il Ring Mode, opzione in cui oltre a terminare una buca in par (o meglio) bisogna anche riuscire a far passare la pallina attraverso un enorme anello posto in qualche punto lungo la buca. Non manca poi l'opzione mutliplayer, fino a quattro giocatori contemporaneamente, anch'essa dotata di alcune peculiarità abbastanza interessanti; oltre agli incontri che seguono le classiche regole del golf è possibile cimentarsi nel Club Slots, sfida in cui, prima di iniziare una buca, vengono selezionate tramite una slot machine le tre mazze (a cui va aggiunto l'immancabile putter) che potrete utilizzare per giocare. Le difficoltà in questa fase sono quindi notevoli dato che, giusto per fare un esempio, vi potreste ritrovare a eseguire un colpo da distanza medio-corta con un ferro 1 o 2. Un simpatico diversivo è rappresentato infine dalla presenza del minigolf, con percorsi stravaganti in cui dovrete sfruttare al meglio le vostre capacità nei putt se volete ottenere risultati pregevoli.







Solamente raccogliendo un determinato numero di punti potrete ottenere l'accesso al percorso successivo

MAMMA-MIA!

L'impostazione grafica scelta dai programmatori è evidentemente in linea con le altre produzioni che hanno avuto come protagonista il baffuto idraulico italiano (in particolare, ovviamente, **Mario 64**); il coloratissimo mondo di Mario, peraltro in diverse situazioni caratterizzato dalla presenza di una noiosa pioggerellina,













pur non brillando per ricchezza di dettagli, rimane comunque godibile e piacevole da vedere. L'ottimo utilizzo delle inquadrature, con telecamere che mostrano da diverse angolazioni la traiettoria seguita dalla pallina e il punto di impatto finale rappresenta certamente una scelta grafica interessante e, pur non aggiungendo nulla alla struttura di gioco, è comunque un elemento degno di menzione, così come è degna di nota tutta una serie di trovate grafiche (la talpa che esce dalla buca in caso di putt molto lungo, la scimmia aggrappata alla bandierina, i pesci che saltano fuori dall'acqua disturbati da una pallina...) che servono a stemperare la tensione nei momenti cruciali dell'incontro. Di assoluto livello anche il sonoro che, oltre ai classici "rumori di fondo" può contare anche su tutta una serie di frasi che comprendono sia commenti positivi sul colpo eseguito dall'avversario che affermazioni più irridenti (il classico "Mamma Mia", per esempio, ideale per un tiro appena finito in bunker o peggio, in mezzo ad un laghetto) e che possono essere attivate mediante la pressione di uno dei quattro tasti C o della croce direzionale. Giocabilità e longevità sono quindi accompagnate, come abbiamo appena scritto, anche da una realizzazione tecnica più che buona (e non potevamo dubitarne) per un titolo che, pur non distaccandosi più di tanto dai classici del genere, soprattutto per quanto riguarda l'impostazione del sistema di controllo, riesce a dimostrarsi superiore alla media anche grazie alla presenza di un numero veramente notevole di varianti di gioco.





In questo percorso di minigolf la buca numero 1 è a forma di 1, la numero 2 è a forma di 2...



SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	86
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	82



Sprezzante del pericolo, l'eroico Luigi si appresta a colpire la pallina anche in mezzo a una piccola tempesta

La notevole varietà di opzioni di gioco, la presenza di un buon numero di percorsi e di personaggi da utilizzare e la realizzazione tecnica di fattura più che pregevole non riescono a mascherare completamente la presenza di una struttura di gioco sin troppo collaudata e priva di spunti originali. Sfidare un avversario per ottenere il controllo, combattere fino all'ultimo putt per guadagnare i punti necessari a scoprire un nuovo percorso, affrontare i piccoli, ma sempre insidiosi, percorsi di minigolf sono tutte cose divertenti, ma vengono rese leggermente meno interessanti dalla presenza di un sistema di controllo che, pur essendo globalmente completo (si possono imprimere effetti ed eseguire colpi potentissimi) non mostra elementi innovativi. Gli amanti di questo sport non devono lasciarsi trarre in inganno dal look fumettoso; Mario Golf infatti è un titolo "serio" nell'impostazione, in cui poco spazio è lasciato alle stranezze. Sulla stessa linea anche l'impostazione del livello di difficoltà che, partendo dai primi incontri (in qualsiasi modalità di gioco) con avversari battibili abbastanza facilmente, aumenta in maniera graduale (così come aumenta il numero di stelle necessario per guadagnare un nuovo percorso) fino ad arrivare, negli ultimi match, a picchi decisamente elevati. La buona realizzazione tecnica, brillante soprattutto per quanto riguarda i commenti sonori, fa' da contorno a una produzione decisamente interessante che, pur non raggiungendo la definizione di capolavoro, è comunque in grado di offrire divertimento, sia da soli che in compagnia, per un periodo di tempo decisamente elevato.

E' IN EDICOLA IL NUOVO NUMERO DI POWERSTATION



POWERSTATION E' L'UNICA RIVISTA PLAYSTATION CHE VI CONSENTE DI METTERE LE MANI SULLA SOLUZIONE COMPLETA DI APE ESCAPE, SYPHON FILTER E HARD EDGE, E SULLE GUIDE A KENSEI: SACRED FIST, BLOODY ROAR 2, DIVER'S DREAM, GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969, ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, TRAP RUNNER, KKND: KROSSFIRE, RUGRATS E NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE. DOBBIAMO AGGIUNGERE ALTRO?

Ogre Battle 64

Come era ovvio immaginarsi **Ogre Battle 64** è stato modellato sulla base dell'originale per Snes. Non sono quindi variati gli equilibri né a livello di meccanica, né di struttura di gioco che, ancora una volta, risulta caratterizzata dalla commistione di elementi RPG e strategici. Le novità più eclatanti riguardano quindi l'aspetto meramente coreografico del prodotto. La mappa in mode 7 presente nella versione originale è stata qui rimpiazzata con un paesaggio interamente poligonale, caratterizzato da montagne, pianure e ruscelli e anche le scene di combattimento in 3D isometrico risultano definite e ricche di particolari. Di ciò bisogna ringraziare, oltre alle superiori capacità grafiche del Nintendone, anche il supporto utilizzato dalla grande "N". Il game infatti risiede in una card di ben 320 megabit (40MB) il che ha consentito ai programmatori di sviluppare fondali, sprite e animazioni senza incappare nelle consuete limitazione di memoria. A livello di struttura invece **Ogre Battle 64** si differenzia rispetto alle precedenti produzioni per la massiccia presenza di bivi che, di fatto, varieranno in maniera sostanziale le missioni che ci verranno affidate. Oltre a ciò, in questa versione, i programmatori hanno anche deciso di accantonare l'opzione "Chaos Frame" presente invece nella versione Super Nes.











Praticamente si trattava di una sorta di contatore che determinava il vostro grado di popolarità fra la popolazione impedendovi di vedere il finale del gioco se non riuscivate a liberare con una certa rapidità le città invase. Davvero una bella rottura! Così come l'originale, **Ogre Batlle 64** pone il giocatore al comando di un'armata alla quale verrà richiesto di solcare i vari paesaggi sconfiggendo nemici e riportando ovunque la pace. I movimenti lungo i paesaggi si svolgeranno in tempo reale ed ogni qual volta un personaggio entrerà in contatto con un nemico (per la cronaca, i vari avversari compariranno sullo schermo solo quando saranno in vista) la scena cambierà materializzando sullo schermo uno scenario in 3D isometrico. Qui i 2 contendenti potranno fare sfoggio delle loro abilità guerresche dando fondo a tutti i loro attacchi e poteri magici. Durante le fasi di lotta sullo schermo faranno la loro comparsa anche 2 menù grazie ai quali il giocatore potrà tenere sotto costante controllo i punti vita di ogni personaggio e la relativa posizione. A questo proposito è bene sottolineare come, nonostante l'assenza di un vero sistema a turni, ogni qual volta la finestra informativa verrà richiamata sullo schermo il tempo subirà un arresto permettendovi così di ponderare a dovere tutte le varie scelte.





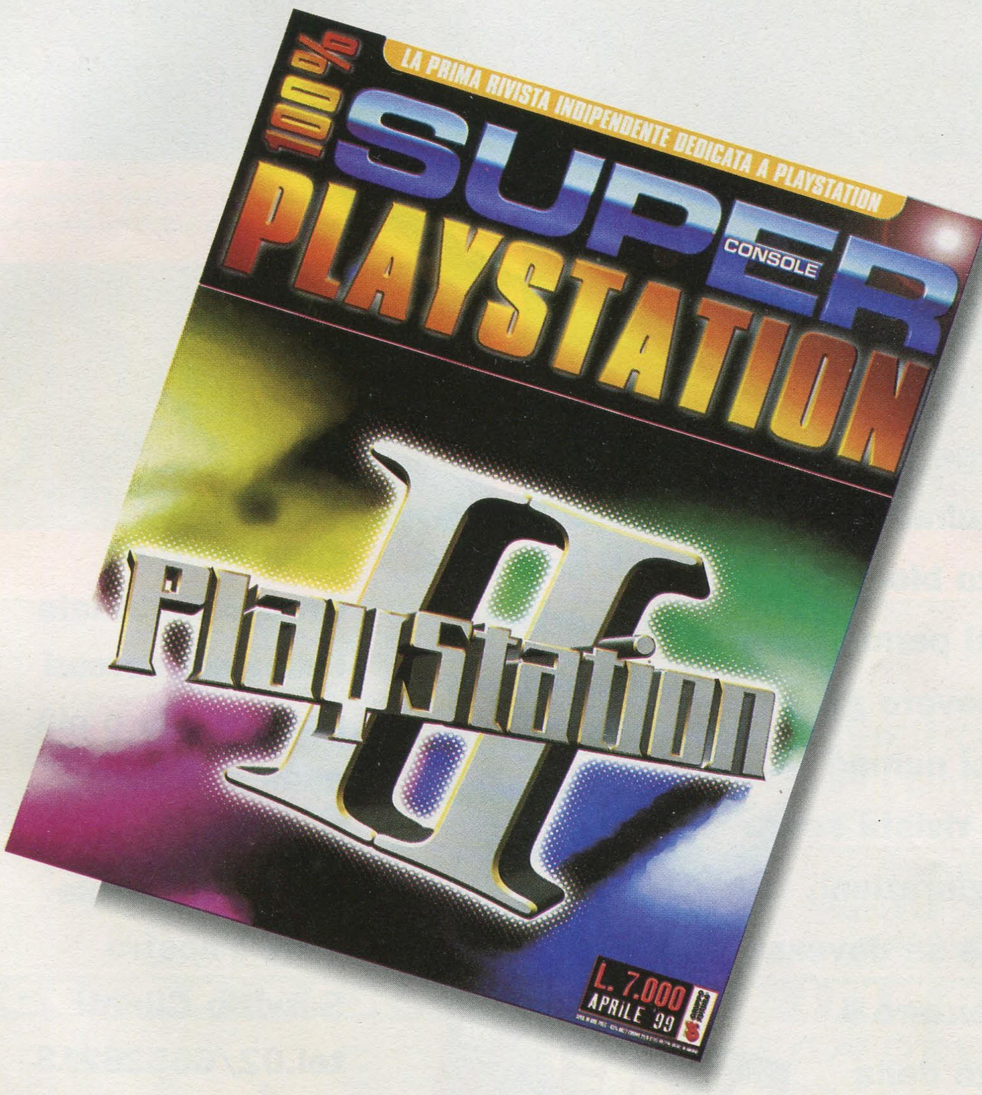
SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

SCHEDA GLOBALE 85

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	STRATEGIA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

La veste grafica infatti risulta estremamente definita e curata. I vari scontri e gli incantesimi si segnalano per un'ottima fattura così come la trama che nasconde più di un colpo di scena. A livello di struttura poi, sono stati eliminati tutti quegli inconvenienti che affliggevano le versioni precedenti (uno su tutti il Chaos Frame), ampliato il numero di personaggi, inserite nuove classi, bivi e nuove opzioni per gli attacchi di gruppo. L'unica, vera limitazione del gioco viene dal testo e dalla massicci presenza di menù tutti in giapponese che pur non costituendo un ostacolo insormontabile per il corretto svolgimento dell'azione, privano il titolo di parte del suo fascino oltre a rendere di difficile l'utilizzo delle opzioni e delle strategie di gioco più complesse.

100% PlayStation.
0% noia.



100% Super Console PlayStation:
la più diffusa rivista dedicata a PlayStation è in edicola.
100 pagine di recensioni, novità e notizie.
Nessuna traccia di noia è mai stata rilevata.

100% SUPER PLAYSTATION
La prima rivista indipendente dedicata a PlayStation.

E' un mensile del
GRUPPO EDITORIALE FUTURA

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI MEGA VANTA

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI I GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI.

SPECIALE SCONTO.

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.

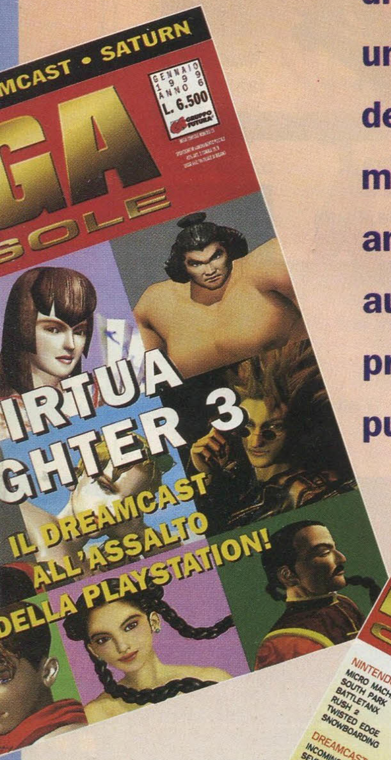
Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il servizio clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console.







Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO

GGI!



Cognome ____________________ Nome ____________________

Via e numero ____________________ Cap ________

Città ____________________ Prov. ________ Tel. ________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206
CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI

☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO

☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza __ __ /__ __

nome e cognome del titolare della carta ____________________

firma del titolare della carta di credito ____________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI).
I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

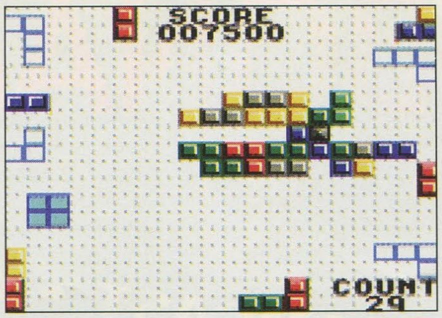
Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ____________________

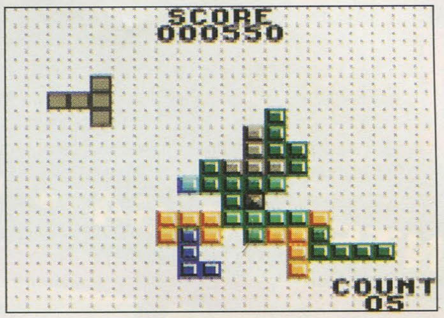
Console, scegli di essere "MEGA"

Klustar

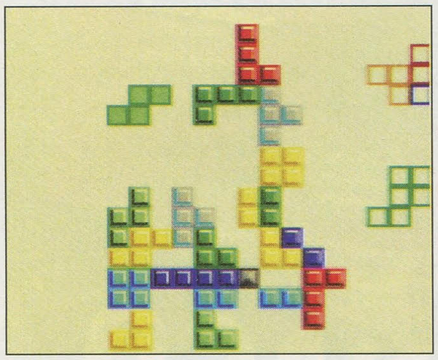
Per **Klustar** i programmatori di Infogrames hanno tratto chiaramente ispirazione da **Tetris** cercando però di apportare diverse modifiche strutturali; se infatti a livello visivo è difficile trovare qualche evidente differenza tra i due titoli, bastano pochi istanti di gioco per notare che le differenze nella struttura ci sono, e sono anche notevoli. In **Klustar** infatti i pezzi cadono da tutti e quattro i lati dello schermo e il compito del giocatore è quello, girando e incastrando le pedine nella parte centrale dell'area di gioco, di creare una serie di quadrati (l'equivalente delle linee in **Tetris**) per far cancellare i pezzi; sembra complicato, ma, nella migliore tradizione dei puzzle game, una volta iniziata una

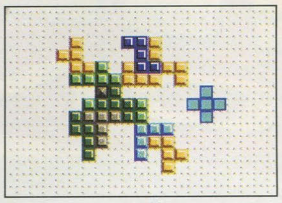


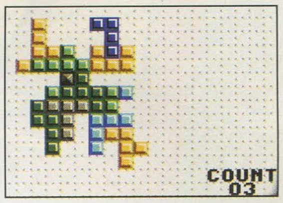
partita pochi minuti sono sufficienti per prendere la mano con il sistema di controllo e, fatto più importante, apprendere al meglio le basi di gioco. La semplicità della struttura non deve però ingannare dato che, con il progredire dei livelli, **Klustar** diventa un titolo sempre più difficile e complesso; i pezzi infatti scorrono sullo schermo con velocità crescente e anche il minimo errore o la più breve indecisione possono essere l'inizio di una reazione a catena che si conclude con la fatidica scritta "Game Over". Malgrado la presenza di un buon numero di opzioni e di diverse modalità di gioco non siamo rimasti però totalmente convinti da **Klustar**; innanzitutto, pur trattandosi di un puzzle game, genere in cui la realizzazione tecnica ricopre un ruolo secondario, la grafica e il sonoro dovevano essere maggiormente curati (totale mancanza di dettagli nei fondali e musiche ed effetti snervanti sono i difetti più evidenti) e, in secondo luogo, a un confronto con i grandi classici del genere il titolo Infogrames esce perdente a causa di una

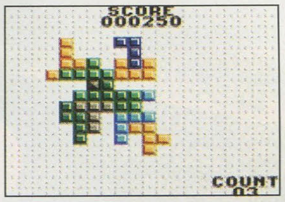


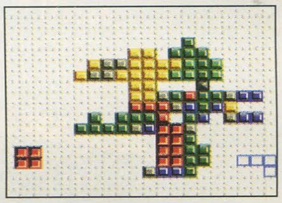
minore immediatezza e semplicità. Non si tratta certamente di un titolo scadente, e gli appassionati del genere possono tranquillamente valutarne l'acquisto, ma se state cercando il migliore puzzle game per Game Boy, allora potete dirigere altrove le vostre ricerche.









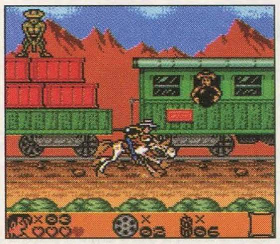


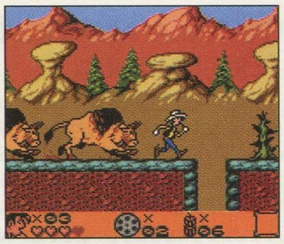
SCHEDA

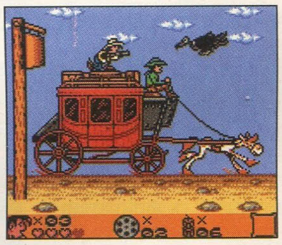
CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	ROMPICAPO
GLOBALE	76

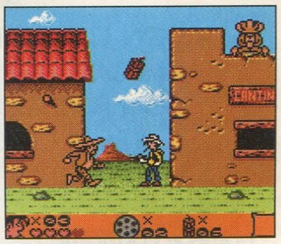
Lucky Luke

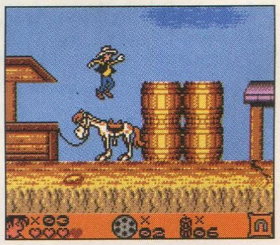
Il più famoso "cowboy francese" approda anche sugli schermi del piccolo portatile a colori Nintendo in nuovo titolo che lo mette di fronte a una missione ricca di pericoli; Lucky Luke infatti deve riuscire, attraversando dodici livelli, a catturare e riportare in prigione banditi del calibro di Billy the Kid, Jesse James e, ovviamente, i quattro fratelli Dalton. Prima di arrivare allo scontro finale con questi pericolosi criminali però Lucky dovrà affrontare numerose altre insidie, evitando frecce scagliate dagli indiani a bordo di una diligenza in corsa, inseguendo treni, sopravvivendo agli assalti di veloci bufali e molto altro ancora; i programmatori francesi di Infogrames hanno quindi cercato, pur rimanendo in linea generale fedeli alla classica struttura dei platform game, di apportare alcune variazioni sul tema in grado di far emergere **Lucky Luke** dalla massa di titoli del genere. Il risultato è certamente apprezzabile, così come è apprezzabile la realizzazione tecnica; sfruttando le capacità del Gameboy Color (la cartuccia di **Lucky Luke** non è compatibile con le versioni Black&White della console) infatti i programmatori sono riusciti a riprodurre, con le debite proporzioni, buona parte delle ambientazioni e dei personaggi presenti nel cartone animato, accompagnando il tutto con musiche ed effetti che, nella loro semplicità, rappresentano un sottofondo più che azzeccato per le avventure del cowboy transalpino. Purtroppo **Lucky Luke** non è un titolo esente da difetti; malgrado infatti siano presenti dodici stage (con tanto di bonus nascosti) la longevità non è particolarmente elevata a causa di una calibrazione del livello di difficoltà piuttosto bassa. Probabilmente in Infogrames hanno deciso di adattare il gioco al target che segue il personaggio, realizzando quindi un titolo accessibile a un pubblico piuttosto giovane e inesperto; peccato perché questa scelta, peraltro comprensibile, rende meno appetibile un titolo altrimenti ottimo.











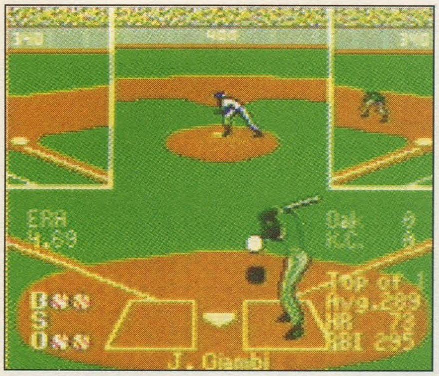
SCHEDA

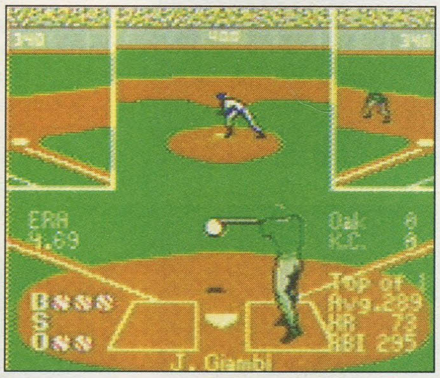
CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	80

All Star Baseball 2000

All Star Baseball 2000, migliore produzione del genere disponibile per Nintendo 64, approda ora anche sui piccoli schermi del Gameboy grazie ad Acclaim che, in questa conversione, è riuscita nell'ardua impresa di mantenere intatta la maggior parte dei pregi che caratterizzavano la versione originale. Poco o nulla è cambiato nella struttura di gioco e nelle opzioni che consentono di partecipare a incontri amichevoli, di affrontare un'intera stagione o di esibirsi nell'Home Run Derby, competizione in cui il vincitore è il giocatore che riesce a mettere a segno il maggior numero di fuoricampo, mentre la realizzazione tecnica ha ovviamente dovuto subire un'operazione di restyling e di adattamento alle potenzialità del Gameboy; il risultato finale è comunque apprezzabile dato che, nelle fasi di lancio e di battuta sono notevoli sia la qualità delle animazioni che le dimensioni degli sprite e nei momenti che seguono una valida, ovvero quando la visuale si allarga per mostrare i difensori in azione, è sempre facile comprendere ciò che sta accadendo sul campo. La buona realizzazione tecnica e la ricchezza nelle opzioni sono supportate anche da una struttura di ottimo livello; è importante per sperare di vincere imparare a conoscere i propri giocatori e studiare i lanci da utilizzare tra quelli disponibili (palle veloci, ad effetto e molto altro). Inoltre, al contrario di quanto accadeva in altre produzioni del genere, i giocatori controllati dalla console sono dotati di notevole intelligenza artificiale e non si fanno eliminare sempre dalle stesse giocate; la già elevata longevità (la stagione completa è composta da un numero veramente notevole di partite) è poi accresciuta ulteriormente dall'immancabile opzioni per il gioco in link, come peraltro accade per tutte le produzioni sportive. Insomma, **All Star Baseball 2000** rappresenta una valida alternativa alle decine di puzzle game e di platform game (i due generi decisamente più in voga su Gameboy), che in questi ultimi mesi hanno letteralmente spopolato nel mercato del portatile Nintendo e, più in generale, un titolo di grande qualità.





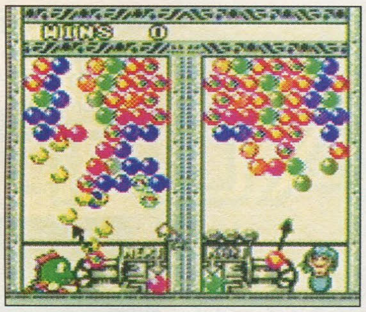


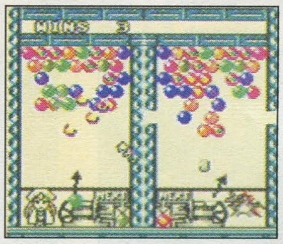
SCHEDA

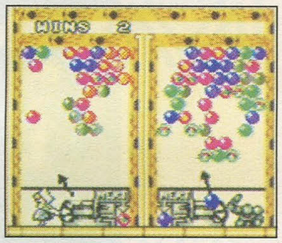
CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
GLOBALE	91

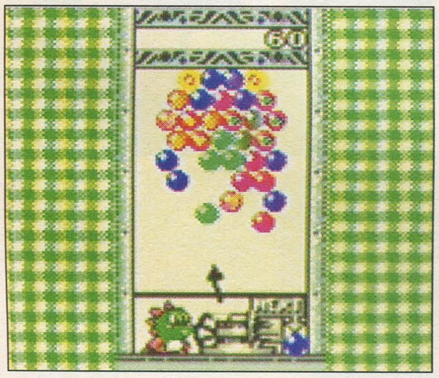
Bust-A-Move 4

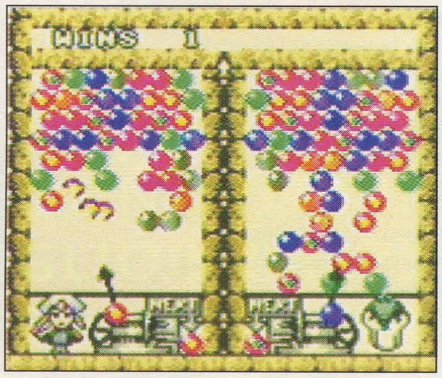
Dopo una breve (ma almeno di qualità elevata) parentesi sportiva con la recensione di **All Star Baseball 2000** torniamo al classico passando alla recensione di **Bust-A-Move 4**, ennesimo puzzle game di Acclaim (ma Made in Taito) in cui dovrete, ancora una volta, vestire i panni di due simpatici draghetti per salvare il mondo a colpi di bolle colorate. La struttura di gioco non ha subito particolari variazioni rispetto ai precedenti episodi della serie e, proprio per questo motivo, il breve riassunto regolamentare che segue è indirizzato principalmente ai nuovi arrivati: il vostro compito è quello di eliminare tutte le bolle colorate che si trovano su schermo prima che queste, spinte verso il basso, raggiungano il bordo inferiore dello schermo e vi portino al fatidico Game Over. Per riuscire in questa impresa avrete a disposizione uno sparabolle e delle bolle colorate (che vi vengono assegnate in maniera completamente casuale) che dovrete utilizzare per realizzare delle sequenze; unendo infatti tre bolle o più della stessa tonalità otterrete una reazione che ne causerà l'esplosione, liberando di conseguenza parte dello schermo. Ovviamente, come tutti i puzzle game che si rispettino, la spiegazione è molto più complessa della realtà e vi basteranno pochi secondi sia per apprendere tutte le regole che per rimanere catturati da **Bust-A-Move 4**; è infatti difficile non rimanere coinvolti dal titolo Acclaim proprio a causa dell'estrema semplicità e della velocità dell'azione. Il perfetto sistema di controllo e una realizzazione tecnica sempre chiara e precisa, unita alla presenza di modalità di gioco sempre interessanti e abbastanza varie sono poi gli elementi che completano un titolo che non potrà che fare la felicità di tutti gli appassionati di questo genere; chi poi ha anche la possibilità di sfidare un amico non deve assolutamente lasciarsi sfuggire il titolo di Acclaim. Pochi giochi infatti possono rivaleggiare con **Bust-A-Move 4** nell'opzione multiplayer...











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	VIRGIN INTERACTIVE
GENERE	ROMPICAPO
GLOBALE	63

MEGA trix

Al momento in cui scrivo non so quanto successo abbia riscosso La Minaccia Fantasma in Italia, suppongo molto. E all'improvviso si scopre che in Rogue Squadron si può attivare una navicella presa proprio dal film... incredibile, pazzesco, fantastico, "questa sì che è interattività", "i film multimediali sono il futuro..." e via con altre fesserie simili. Sapete cosa vi dico? Non vedo l'ora che esca il prossimo film di 007, sto ancora giocando a GoldenEye e voglio cambiare partner, voglio che si attivi Denise Richards, sono stufo di Natalya, sempre in mezzo ai piedi, e poi inizia a diventare vecchia, che figura ci faccio con gli amici, De-nise! De-nise! De-nise!

VIGILANTE 8

NINTENDO 64

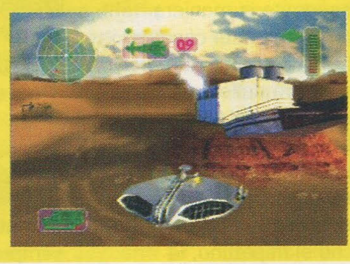
La Madre di Tutti i Codici
Quello che andiamo a presentarvi è il codice che permette di ottenere tutto quanto: le macchine (compreso l'UFO), i livelli, i personaggi. Per far sì che il sogno diventi realtà è sufficiente inserire la password JTBT7CFD1LRMGW nell'apposito spazio.

Livello Supplementare
Finite il livello intitolato 'Y, The Alien's Quest' e potrete accedere a un nuovo fantasmagorico livello noto come 'Super Dreamland 64'.



Onnipotenza Videoludica
Per poter avere a disposizione una vettura indistruttibile con cui far vedere i sorci verdi al nemico, inserite il codice LIVING FOREVER.





SUPERMAN

NINTENDO 64

Tramutarsi in un'automobile
Dopo esservi inseriti nella modalità Practice, sollevate l'automobile col tasto B e volate con essa mediante il tasto Z. Volate attraverso tutti i cerchi, compreso l'ultimo, di colore rosso. A questo punto Superman e l'automobile diventeranno una cosa sola!

Cambiare la Visuale
In una partita, mollate la presa sul joystick analogico. A questo punto giocherellate con la croce direzionale per passare da una telecamera all'altra. I tasti AX e BX servono a zoomare in avanti e all'indietro, mentre i tasti DX e SX servono a spostare la telecamera a destra e a sinistra.

Selezione del Livello
Salvate una partita, quindi premete Reset. Andate su 'Load Game' e quando vi viene chiesto di inserire il Rumble Pack, tenete premuti L dorsale + B per qualche secondo, dopodiché premete A.
A questo punto vedrete apparire l'interfaccia che vi permetterà di scegliere un livello qualsiasi.

STREET FIGHTER ZERO 3

DREAMCAST

Scontro Finale Contro Shin Gouki
Selezionate Final Battle. Fate quello che fate di solito quando volete combattere contro Vega. Subito dopo la schermata "Select Speed" tenete premuti tutti i pulsanti tranne lo START: apparirà il ritratto di Gouki e sarete così in grado di combattere contro di lui.

Come Ottenere Shin Vega
Finite il gioco nel World Tour con il personaggio che avete scelto. Poi finite l'Arcade a livello di difficoltà 8 e senza usare continue. Se riuscirete nell'impresa, potrete usare Shin Vega nelle modalità Arcade, Vs e Training. Vi basterà evidenziare Vega, tenere premuto START e premere un pulsante qualsiasi.

Come Ottenere il 6° ISM-Plus
Fate raggiungere il livello 32 a un personaggio nel modo World Tour. Quando arrivate all'ultimo stage (Giappone), vincete o perdete, l'importante è che arriviate ai credits finali. Salvate la partita, e il vostro personaggio dovrebbe avere un asterisco vicino. Tornate indietro e finite l'Arcade Mode con quel personaggio senza usare continue e otterrete il 6° ISM-Plus.

World Tour Più Difficile
Raggiungete più di 3.000.000 di punti nel World Tour Mode. Dopo gli scontri finali contro Juli/Juni e Shin Vega, verrete trasportati a "Gokuentou Island" dove affronterete le vere battaglie finali.







STAR WARS EPISODE I RACER

NINTENDO 64

Comandi Raddoppiati
Selezionate un file vuoto e denominatelo tenendo premuto il tasto Z e inserendo le lettere mediante la L dorsale. Il nome da dare a questo file è RRDUAL. Non dimenticate di selezionare 'End'. A questo punto potrete usare i controller nelle prese 1 e 3 per guidare.

Invincibilità
Selezionate un file vuoto e denominatelo tenendo premuto il tasto Z e inserendo le lettere mediante la L dorsale. Il nome da dare a questo file è RRJABBA. Non dimenticate di selezionare 'End'. A questo punto, durante la corsa, premete START e quindi SX, BX, DX, AX.

Provocare i Rivali
Ecco un trucchetto davvero simpatico. Tenete premuto il tasto Z prima di premere A per dare inizio alla corsa. Assisterete così a un piccolo scambio di insulti fra il vostro personaggio e il suo avversario principale.







WIPEOUT 64

NINTENDO 64

Tutte le Navicelle
Andate al menù principale e premete i tasti indicati qui di seguito. Tenendo premuti Z + L + R, premete C BASSO quattro volte, quindi C DESTRO, C ALTO e C SINISTRO. Se l'operazione ha avuto successo, lo schermo si illuminerà di verde.

Energia Infinita
Durante la corsa, premete C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO mentre tenete premuti Z + L + R. Quando tornerete in gara, potrete usufruire di tutta l'energia che volete.

Armi Infinite
Durante la corsa, premete C BASSO, C BASSO, C SINISTRO, C SINISTRO, C DESTRO, C DESTRO, C ALTO mentre tenete premuti Z + L + R.









BEETLE ADVENTURE RACING

NINTENDO 64

Partenza col Turbo
Quando andate a schiantarvi da qualche parte, premete la L dorsale per tornare subito sulla strada. Usate la L anche nel momento in cui l'annunciatore esclama 'Go!', così potrete raggiungere i 40mph in un baleno!

Automobili Segrete
Vincendo tutti i campionati potrete entrare in possesso di alcune vetture inedite, fra cui la splendida Police Beetle vista alla fine della modalità Bonus e la Alien Bug visibile nella foto.







MYSTICAL NINJA 2
NINTENDO 64

Modalità a Quattro Giocatori
Assicuratevi di aver collegato un controller a ciascuna delle quattro prese disponibili. Fate una partita nella modalità per un singolo giocatore o in quella per due giocatori, quindi cercate 44 mani. A cose fatte, tenete premuti C DESTRO + START usando il terzo e il quarto controller.

Costumi Diversi
Acquisite la modalità a quattro giocatori. Recatevi alla Prediction House. Qui troverete dei nuovi costumi da indossare. A questo punto potrete giocare nei panni di Goemon sfoggiando tenute inedite e alla moda.



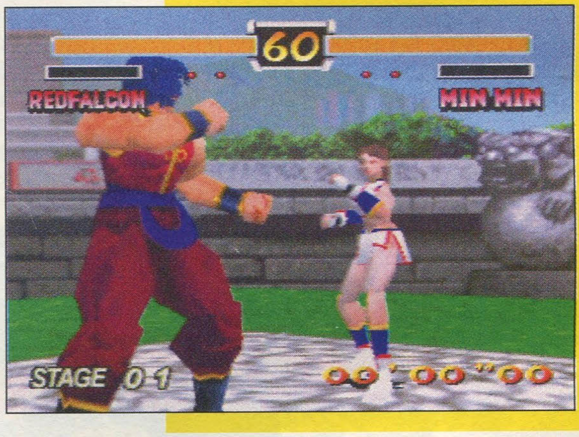






FLYING DRAGON
NINTENDO 64

Attenuazione del Livello di Difficoltà
Essere in grado di giocare come giovani studenti di arti marziali o come adulti pieni di esperienza è una bella cosa e ai patiti di picchiaduro piacerà sicuramente. Le mosse, però, sono poche e quelle speciali possono essere effettuate premendo solamente il tasto C SINISTRO. Ad ogni modo, il gioco è abbastanza difficile, per cui un trucco come quello che vi proponiamo qui di seguito sarà senz'altro il benvenuto fra gli eventuali acquirenti della cartuccia.
Andate alla schermata delle opzioni e regolate il livello di difficoltà su Easy. A questo punto premete SX sulla croce direzionale o SX sul joystick analogico venti volte per richiamare la modalità di gioco Very Easy, quindi divertitevi a prendere a calci nel sedere quegli avversari che prima vi davano del filo da torcere!



LODE RUNNER
NINTENDO 64

Selezione del Livello
Premete START dopo aver dato inizio a una partita, quindi premete R dorsale, B, A, B, A, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO mentre tenete premuto il tasto Z. Se l'operazione ha funzionato, sentirete un suono particolare. A questo punto evidenziate 'Unlock Worlds' e regolatelo su 'Yes', quindi scegliete un mondo, uno qualsiasi.

CASTLEVANIA
NINTENDO 64

Accesso al Livello Difficile
La piattaforma fluttuante situata nella Forest of Silence in mezzo ai due burroni ospita un gioiello.

Il Secondo Costume di Carrie
La piattaforma fluttuante situata presso la sommità della Tower of Sorcery ospita un gioiello.



Il Secondo Costume di Schneider
Raggiunta la Tower of Execution, prendete la chiave di Execution, situata presso il terzo livello superiore. A questo punto scendete al secondo livello, aprite la porta sbarrata e andate oltre per scovare un gioiello segreto.

Tre Medikit Prima di Dracula
All'esterno della camera di Dracula vi sono tre torce: una su ciascun lato della porta e una dietro. Premete C DESTRO presso ognuna di queste per acquisire un Medikit. Ne avrete bisogno, credeteci!







KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

DREAMCAST

A Cosa Servono gli Amici?
Prima di iniziare un combattimento, mentre state selezionando in che ordine far combattere i lottatori, premete e tenete premuto B. Se qualcuno sta sorridendo o è normale, continuate. Durante un round, premete X, Y, A contemporaneamente quando siete storditi, e i vostri compagni accorreranno in vostro soccorso.

Ritratti Alternativi
Quando evidenziate il disegno dei personaggi elencati sotto e tenete premuto START, ne vedrete il ritratto alternativo in basso a sinistra/destra che cambia. Mentre tenete premuto START, premete X, Y, A o B per selezionare una differente versione del personaggio:

Kyo
Terry
Andy
Joe
Ryo
Robert
Yuri
Mai
Yashiro
Shermie
Chris
Billy
Rugal



Team Speciali
Per ottenere un finale speciale (o il disegno di un team), finite il gioco con questi team:

Hero Team: Kyo, Terry, Ryo
Flame Team: Kyo, Saishu, Chris
Dream Team 99: Kyo, Iori,Chizuru
Sidekick Team: Benimaru, Andy, Robert
Head Band Team: Goro, Joe, Yuri
Rugal Team: Rugal, Vice, Mature
Family Tree Team: Ryo. Yuri, Takuma
Female Team 99: Athena, Mai, Yuri
Dangerous Team 97: Chin Chang choi
Sports Team: Ralf, Mary, Lucky
Heidern Team: Heidern, Ralf, Leona
Head Band Team 94: Terry, Clark, Lucky
Orochi Male Team: Yamazaki, Chris, Yashiro
Orochi Female Team: Vice, Mature, Shermie
Shingo Team: Shingo, Kyo, Saishu
Father Team: Kim, Saishu, Takuma
Rapid Button Team: Joe, Chang, Billy
Heavy Hitters Team: Brian, Ralf, Chang
The Crazy Team: Robert, Choi, Sie
Birthday Party Team: Shingo, Mature
KOF 2000 Team: Kyo, Iori, Shingo

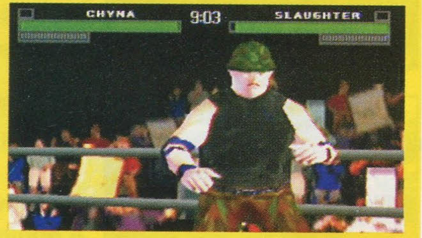


WWF ATTITUDE

NINTENDO 64

Personaggi Segreti
Vincete il titolo di WWF nelle modalità Career o Challenge con Al Snow, così potrete avere a disposizione Head. Con Steve Austin, invece, potrete impossessarvi di Vince McMahon e Triple H vi permetterà di mettere le mani su Chyna. Conquistate il titolo di WWF con un personaggio femminile creato dal nulla, così potrete acquisire Sable. Con un personaggio maschile di vostra creazione, invece, potrete ottenere Shane McMahon e usando HBK avrete la possibilità di agguantare Sgt Slaughter.

Indumenti Supplementari
Potete acquisire altri indumenti maschili vincendo il titolo di WWF nelle modalità Career o Challenge con Mankind dopo aver regolato il livello di difficoltà su Normal o Hard. A cose fatte potrete addobbare il vostro lottatore preferito nel modo a voi più congeniale.





ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64

Ai Comandi di un Astrocaccia di Naboo!
Ecco un trucchetto davvero fantastico che i realizzatori del gioco hanno tenuto segreto fino all'uscita del nuovo film di Guerre Stellari, La Minaccia Fantasma. Per avere la possibilità di pilotare un affusolato caccia stellare di Naboo non dovete fare altro che inserire la password HALIFAX?, selezionare 'Enter Code' e quindi inserire il codice !YNGWIE!.



MEGA trix

Beetle Adventure Racing

La Guida - Seconda e ultima parte

Ve la sentite di affrontare con noi gli ultimi tre tracciati? Okay, allora partiamo!

ROMPETE LE SCATOLE!

Sfondate tutte le casse per scoprire i segreti del gioco

Alcune casse sono molto difficili da reperire, ma sono necessarie per raggiungere gli ultimi circuiti. Su ciascun tracciato sono disseminati 100 punti: raccogliendone 50 otterrete un continue.

Accumulando l'intero quantitativo potrete accedere a una nuova arena multiplayer nella quale potrete scontrarvi con i vostri amici.

Sommario

- Le scorciatoie
- Tutte le casse coi fiori
- Tutte le Nitro
- Metro Madness
- Sunset Sands
- Wicked Woods



Sfondate 50 casse per acquisire un bel *continue*.



Fate l'en plein per acquisire altre opzioni multiplayer.



Le casse coi fiori contengono dei trucchi, perciò date loro la caccia e sfondatele tutte quante.

UN MAGGIOLINO A TUTTO GAS

Con questi eccezionali consigli il vostro Maggiolino solleverà un bel polverone!

Per accedere agli ultimi tre tracciati dovrete darci dentro al massimo, perciò eccovi dei consigli che vi aiuteranno a mettervi sulla buona strada. Dovete andare a tutto gas, ma anche tenere il dito sul freno perché una volta che ci si schianta affrontando una curva stretta, rimettersi in gara è difficile.



Partenza veloce

Per effettuare una partenza veloce, premete con forza l'acceleratore mentre vi trovate sulla griglia di partenza. Quando mollate la presa, premete L, così la vostra velocità salirà d'un colpo ad oltre 40mph.



Usate il freno a mano

In questi tracciati vi sono delle curve a gomito. Per affrontarle senza urtarne i bordi, premete C BASSO quando raggiungete la curva. Se continuate a slittare, premetelo di nuovo.



Superate gli ingorghi

Su tracciati come Metro Madness e Wicked Woods, tenetevi lontani dalle altre vetture non appena la corsa ha inizio. In questo modo eviterete incidenti e potrete effettuare sorpassi nei rettilinei.



Percorrete i salti

Avvicinatevi ai salti tenendo dritta la macchina, altrimenti la vostra corsa terminerà non appena toccherete terra. E già che ci siete, avvicinatevi ai salti andando a tutto gas.

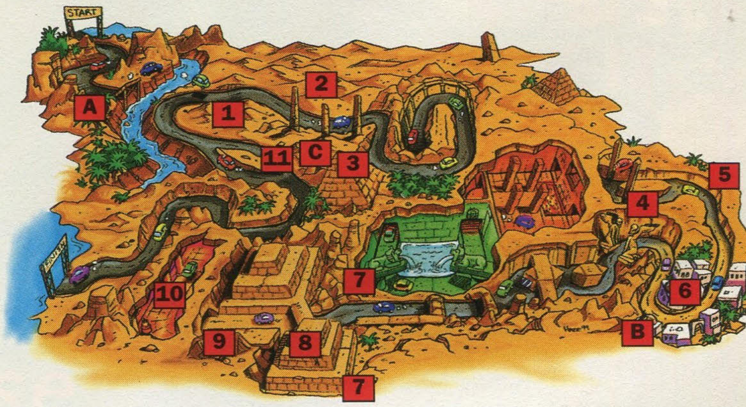
SUNSET SANDS

A tutta birra fra tempeste di sabbia e piramidi

Nel deserto la corsa si riscalda oltremisura. La vostra prossima tappa è questo livello ad alta temperatura.

In questo allucinante tracciato dovete percorrere a tutta birra dune sabbiose e passare attraverso templi sacri. Sfondate ogni cassa numerata, così l'arena multiplayer Dunes sarà vostra.

Mettiamoci dietro al volante con un salto e partiamo...





Il salto sulla sabbia

Una volta partiti, svoltate a destra e salite sparati sulla rampa per incamerare i vostri primi punti.

Ciò che troverete: 10 punti sul salto e una Nitro all'atterraggio.



La pista sulla duna

Percorrete il tratto sabbioso. Prima di scendere verso il tempio una pista in terra battuta si presenterà a voi sulla sinistra. A questo punto azionate con forza il freno a mano e seguite questa strada.

Ciò che troverete: 4 sulla strada, 2 dopo il secondo salto e 2 nel tempio acquatico.



L'isola del magma

Raggiungete a grande velocità l'estremità superiore del tempio acquatico e sfondate le barriere, così farete sollevare la rampa che vi permetterà di saltare verso l'isola.

Ciò che troverete: 5 punti dopo il primo salto e 5 dopo la seconda rampa.



Suonate il clacson
Dopo il secondo salto atterrate su una striscia di terreno transitabile situata davanti al cartello stradale. Fermatevi, suonate il clacson e gettatevi di sotto.
Ciò che troverete: 5 punti durante la discesa e altri 5 quando toccherete terra.



La miniera sotterranea
Dopo il tempio acquatico, alla vostra sinistra, troverete una miniera chiusa con assi di legno. Sfondate queste assi.
Ciò che troverete: Una Nitro nella miniera, 7 punti all'uscita e quindi un'altra Nitro.



Usate il percorso secondario
Mentre entrate in città, sterzate per infilarvi nella traversa sulla destra.
Ciò che troverete: 7 punti in tutto nel vialetto.



Verso il tempio (1)
Percorrete il salto situato a destra, davanti al tempio, accelerando a tavoletta. Per riuscire a superare il baratro dovrete andare a tutto gas.
Ciò che troverete: 5 punti dopo il salto.



Verso il tempio (2)
Attraversate la città e una volta superate le palme usate la rampa per entrare nel tempio.
Ciò che troverete: Un sacco di roba, oltre a 4 punti nella sabbia e una Nitro.



Il tempio acquatico
Al prossimo giro, mettetevi sulla sinistra e passate davanti alla fontana.
Ciò che troverete: Sfondate le casse per raccogliere 4 punti sulla strada.



Attraverso l'altare
Usciti dal tempio, entrate nella piccola caverna. Davanti a voi c'è un altare: tirate dritto e sfondatene la parte centrale.
Ciò che troverete: 5 punti sull'altare.



La scorciatoia nel tempio
Dopo aver attraversato a tutta birra il grande tempio, seguite il percorso nascosto sulla destra per prendere il volo.
Ciò che troverete: 7 punti sulla strada, 10 mentre si salta, 5 dopo la rampa e una Nitro.



Le casse coi fiori
Andate dietro la roccia situata sulla seconda duna sabbiosa. La cassa coi fiori giace sulla sabbia presente in questo punto. Fatela a pezzi.
Il cheat: Bugs nella modalità di gioco Beetle Battle.



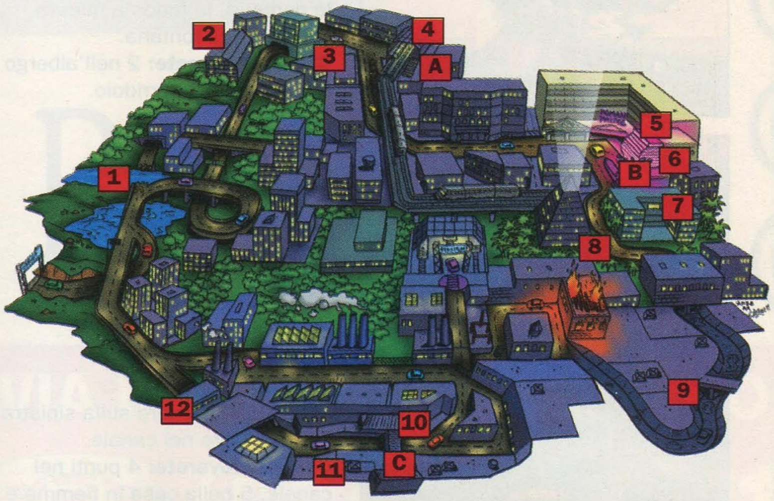
Nel paesino, prendete la prima a destra. Tirate dritto, quindi andate a sinistra. La troverete vicino agli scatoloni, sotto una sporgenza di legno.
Il cheat: Oggetti da rompere nella modalità Single Race.



Percorrete la scorciatoia che si snoda sulla duna sabbiosa e superate i due salti, quindi recatevi nell'angolo inferiore destro che precede la rampa.
Il cheat: Freno a mano da usare nella Single Race.

METRO MADNESS

Andate in centro e lottate sulle strade violente della città
Non preoccupatevi della possibilità di prendere una multa per eccesso di velocità e percorrete le strade a tutta birra per conquistare la vittoria. Ormai il campionato si sta scaldando.
Di sbirri non c'è manco l'ombra, quindi fate pure tutto il casino che volete. Racimolando 100 punti potrete accedere all'arena Rooftop.





L'autostrada
Sfondate la seconda serie di barriere sulla destra per arrivare dall'altra parte.
Ciò che troverete: 2 punti fra le barriere e 5 dopo il salto.



La deviazione
Dopo il salto, imboccate la strada secondaria sulla sinistra e viaggiate tra gli edifici.
Ciò che troverete: Solamente una cassa da 2 punti sulla strada. Meglio che niente, comunque.



Il benzinaio
Abbattete le pompe di benzina per raccogliere qualche bel souvenir.
Ciò che troverete: 8 punti intorno alle pompe. Cercatele.



Sui binari
Superato il cartello stradale, sterzate a sinistra e sfondate le porte di vetro. A questo punto gareggiate col treno che sta uscendo dalla stazione.
Ciò che troverete: 4 sulla piattaforma, 5 al termine dei binari e due Nitro.



[5] Dentro il cinema
Tenetevi sul lato sinistro della strada, quindi svoltate a sinistra e sfondate le barriere. Sterzate per entrare nel cinema prima che i binari svoltino di nuovo a sinistra.
Ciò che troverete: 17 punti nella sala cinematografica.



Sui tetti
Fiondatevi a destra per salire le scale sul lato sinistro della strada e saltate per raggiungere i tetti.
Ciò che troverete: 2 dopo il salto e 5 presso l'estremità opposta del tetto.



Alla fontana
Prima delle chicane che si snodano nella città, sulla sinistra, c'è una strada che conduce verso la periferia. In fondo a questa strada c'è la fontana.
Ciò che troverete: 2 nell'albergo e 5 in fondo al corridoio.



Dentro il casinò
Girate intorno alla fontana, percorrete il tappeto rosso a grande velocità e sfondate le porte del casinò.
Ciò che troverete: 5 adorabili punti.



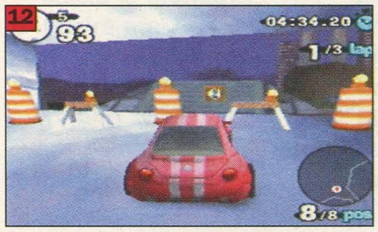
Il canale idrico
Mancate le barriere sulla sinistra per piombare nel canale.
Ciò che troverete: 4 punti nel canale, 5 nella casa in fiamme e 5 nel cantiere. Prendeteli tutti, raga!



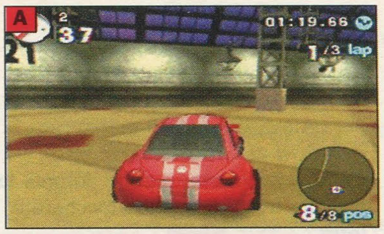
I magazzini
Superato il tornante, passerete per una zona di carico merci. Una rampa sulla destra vi porterà al di là del ponte.
Ciò che troverete: 4 punti sulla rampa e una Nitro ultraveloce.



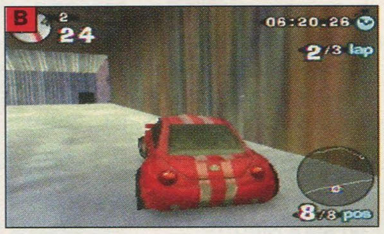
I magazzini (2)
Al vostro prossimo giro passate nuovamente per la zona di carico merci. Questa volta, però, salite sulla rampa che si trova sulla sinistra per raccogliere qualche sorpresina.
Ciò che troverete: 2 punti nella baracca e 2 presso l'estremità opposta dei magazzini.



Nel parcheggio
Cercate l'insegna del parcheggio sulla sinistra una volta usciti dai magazzini. Abbattete la porta del garage sotterraneo e infilatevici dentro.
Ciò che troverete: 2 punti sul salto al terzo piano e una Nitro al capolinea.



Le casse coi fiori
Anziché svoltare a sinistra per gareggiare col treno, andate a destra e seguite i binari fino al capolinea.
Il cheat: Casse-regalo nella modalità Time Attack.



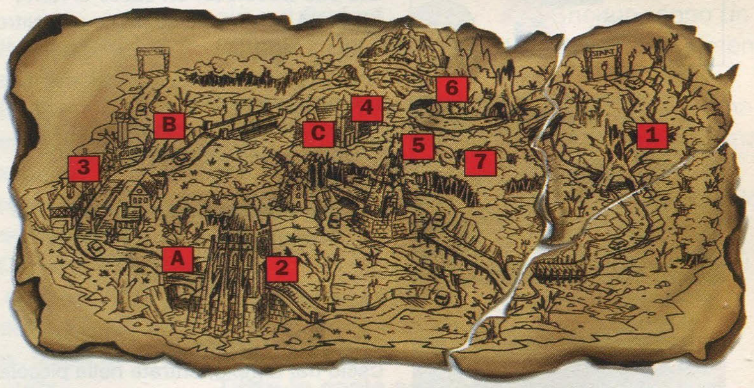
Sui tetti, uscite di strada dirigendovi a destra e atterrate sul tetto prospiciente, quindi andate avanti fino a raggiungere la cassa.
Il cheat: Ogni effetto sonoro per il clacson.



Saltate oltre le due rampe situate a destra, nei magazzini, e sterzate per raggiungere il ponte. La vostra cassa è lì che vi aspetta.
Il cheat: Regolazione dei danni prodotti dalle armi.

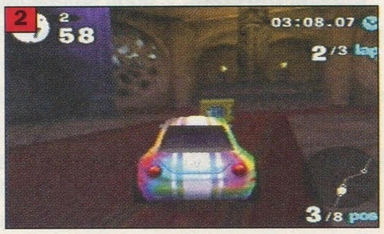
WICKED WOODS

L'ultimo, spettrale tracciato. Roba da incubo.
Non perdete la calma in questo tracciato spaventoso. È la vostra ultima corsa e questo percorso è davvero agghiacciante.
Trovare tutte le casse numerate è difficile, ma per vostra fortuna abbiamo scovato una mappa del livello che credevamo perduta per sempre.
Benché in alcuni punti sia un po' bruciacchiata e lacerata, siamo riusciti a scoprire dove si trovano tutte le scorciatoie…

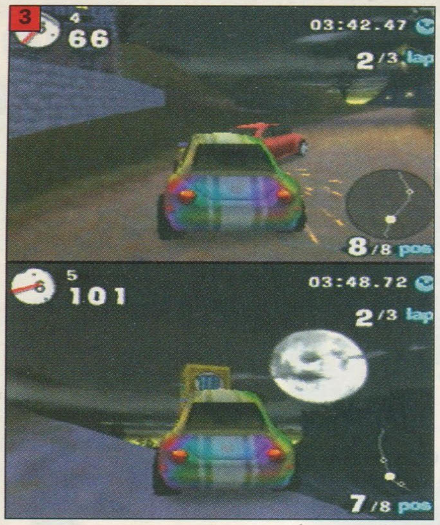




Il salto fra gli alberi
Uscite dalla sede stradale dirigendovi a sinistra e saltate fra gli alberi per raggiungere quello più alto.
Ciò che troverete: 10 punti nella buca.



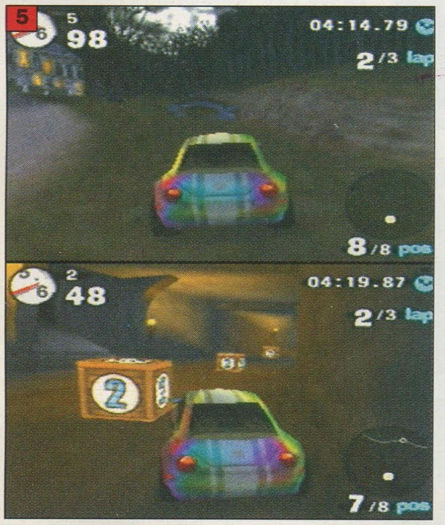
La chiesa da incubo
Deviate bruscamente verso sinistra e toccate la Nitro situata ai piedi del salto per sfondare la finestra. Dovrete agire con precisione, altrimenti vi schianterete e prenderete fuoco.
Ciò che troverete: 10 punti nella chiesa.



Scorciatoia urbana
Superate le case spettrali andando a tutto gas. Presto la strada si dividerà in due. In questo giro, imboccate a tutta birra il braccio sinistro.
Ciò che troverete: Una Nitro sulla strada e 10 punti dopo il salto.



La casa degli spettri
Avanzando dalla città e dal ponte di pietra, tenete gli occhi aperti per avvistare un cancello sul lato destro della strada. Da qui ha inizio una salita che conduce alla grande casa degli spettri.
Ciò che troverete: 10 punti mentre si salta dalla scalinata a destra.



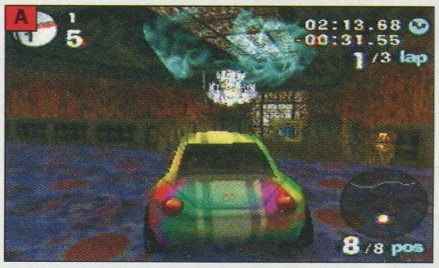
I sotterranei
Anziché entrare nell'abitazione, infilatevi nel tunnel sulla destra.
Ciò che troverete: 10 punti presso le prigioni.



La caverna del drago
Seguendo i dungeon potrete entrare nella caverna nascosta sulla destra: fatene uso per raggiungere la caverna situata più in alto.
Ciò che troverete: 10 punti davanti al drago.



Il campo di zucche
Dopo la caverna, effettuate il salto alla destra dell'albero. Andate al di là della strada principale per raggiungere la via transitabile situata dall'altra parte.
Ciò che troverete: 4 punti sul tratto stradale che precede l'albero, 5 all'estremità opposta del ponte ricavato dal tronco d'albero. Usciti dalla galleria del mulino a vento rosso, saltate per raggiungere i 14 punti reperibili presso gli altri mulini a vento.



Le casse coi fiori
Attraversate la chiesa come al solito. Poi, quando uscite dall'altra parte, fate un'inversione a U.
Il cheat: Altri bugs nella modalità Single Race.



Usciti dalla città, prendete la scorciatoia a sinistra. Evitate la Nitro e passate per il salto a destra.
Il cheat: Possibilità di modificare i fondali.



Nella casa degli spettri, salite le scale sulla destra e svoltate a sinistra.
Il cheat: Possibilità di personalizzare gli oggetti da raccogliere.

Ottima guida, ragazzi!

Ben fatto, siete di gran lunga i migliori conducenti di Maggiolini virtuali. Peccato che quelli veri non possano essere utilizzati allo stesso modo!

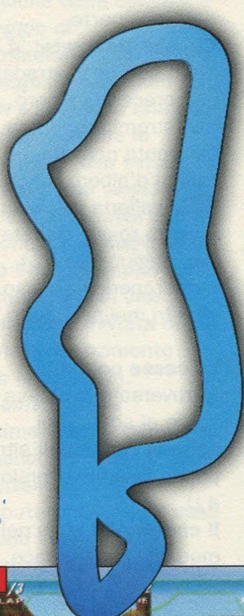


Star Wars Episode I Racer

La Guida - Prima parte

Sommario

- Come affrontare i tracciati
- Tutte le curve difficili
- Dove usare l'acceleratore
- Guida ai componenti del Pod
- Trucchi per vincere sempre



BOONTA TRAINING COURSE

Pianeta Tatooine

Il primo, facilissimo tracciato del gioco, identico a quello visto nel film. Non preoccupatevi, le cose peggioreranno di brutto molto presto.
Imparate a usare l'acceleratore nel modo giusto e mettete alla prova le vostre capacità di affrontare le curve premendo SX e DX.



Si comincia con una curva ampia e lunga. Prendetela larga poi tagliatela modo da poter usare la propulsione. Tenetelo attivato finché non appare l'avviso di surriscaldamento.



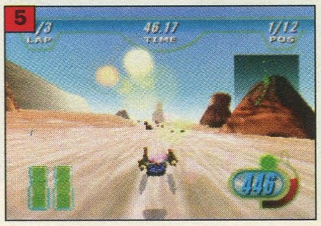
Se non avete usato la propulsione, eccovi un'altra occasione. Attenti alla cavità situata alla fine del rettilineo. Se vi sentite in vena, passateci attraverso obliquamente!



Queste sono le curve più secche di questo circuito ma i loro bordi sono inclinati, perciò non abbiate paura di urtarli: l'unica conseguenza sarà un rallentamento forzato. Premete SX/BX nella curva più brusca.



È assolutamente necessario stare attenti all'apertura situata alla fine di queste curve. I principianti rallentino.



Un altro lungo rettilineo. Evitate i macigni grandi e medio-grandi. Superateli usando l'acceleratore.

MON GAZZA SPEEDWAY

Pianeta Mon Gazza



Questo è un tracciato che va affrontato a velocità elevate, per cui la corsa finirà prima che ve ne accorgiate. Non c'è affatto bisogno di usare il freno. L'assenza di curve secche vi permette di percorrere l'intero tracciato tenendo premuto l'acceleratore. Spingete il joystick analogico in avanti il più possibile e accelerate a più non posso. Basta che teniate d'occhio l'indicatore della temperatura.



Come sempre si comincia con un lungo rettilineo. Accelerate non appena potete. La prima curva è facile, perciò superate l'ostacolo internamente per migliorare il vostro tempo.



Se un avversario vi tampona e il vostro Pod è più piccolo del suo, mollate la presa sul tasto A per evitarlo. Colpitelo e vi farà uscire fuori pista.



Per chi si sente in vena, ecco la seconda occasione per usufruire di una propulsione di lunga durata. Attenti alla pavimentazione azzurra e alle travi sopraelevate.



Un altro ostacolo al centro della pista. Se avete appena attivato l'acceleratore, potrebbe darvi dei problemi.



Attenti alla gente che fa il tifo su un ponte: sarà infatti in questo punto che potrete usare la propulsione decisiva. Se state effettuando l'ultimo giro, premete AX mediante il joystick analogico e usate la propulsione per conquistare la vittoria.

BEEDO'S WILD RIDE

Pianeta Ando Prime



In questo tracciato il vostro nemico è il ghiaccio. Quando vi trovate sul ghiaccio assicuratevi di puntare il muso del Pod nella direzione giusta perché sterzare con precisione è quasi impossibile.



Questa roccia a strisce è facile da evitare a velocità normali, ma lo è un po' meno se l'acceleratore è attivato. Cercate di non usarlo fino al lungo rettilineo.



Mettetevi alla sinistra di questa formazione rocciosa. Tenetevi a sinistra della curva e state pronti ad affrontare la curva secca a destra e il ponte di corda percorribile con la propulsione.



Superato il ponte, dovrete proseguire a velocità notevolmente ridotta. Seguite la striscia nera visibile sulla pista per affrontare le curve angolate.



Una serie di salti elevati sul ghiaccio sdrucciolevole. Date ripetutamente dei colpetti al joystick analogico e, se necessario, frenate. Attenti ai ghiacciai situati in fondo a questo tratto.



Salite lungo il pendio alla sinistra del tunnel. Nel tunnel, imboccate il bivio sulla destra: ospita curve più secche ma è più breve. Poi fiondatevi sul traguardo.



Attenzione: solo gli esperti tagliano passando attraverso la tenda che si apre a cominciare dal secondo giro. La scorciatoia conduce a un tunnel di ghiaccio che mette a repentaglio la stabilità del vostro mezzo.

AQUILARIS CLASSIC

Pianeta Aquilaris

Un pianeta acquatico simile alla patria dell'Ammiraglio Ackbar, Mon Calamari. Splendidi tunnel sommersi e banchi di pesci tropicali contrassegnano questo tracciato.





Questa volta affrontare il lungo rettilineo di apertura è un po' più difficile. Potete sempre accelerare, ma dovete stare attenti a non urtare gli ostacoli.



Evitate di fissare il tram volante, altrimenti vi schianterete. Continuate a usare l'acceleratore. Seguirà un tunnel allagato.



Usate questa rampa per saltare: tenete premuto BX e decollate. Volerete oltre gli avversari.



Non appena vedete la luce del sole che penetra attraverso l'uscita del tunnel, tenete premuto AX per accelerare sul lunghissimo rettilineo. Ammirate gli effetti di luce!



Segue un altro tunnel allagato che s'interrompe alquanto bruscamente. I piloti meno esperti si schianteranno sicuramente. Mettetevi alla destra dei pilastri.



Non lasciatevi ingannare da queste frecce, la curva a sinistra non è così brusca e i piloti più esperti possono affrontarla persino con l'acceleratore premuto.

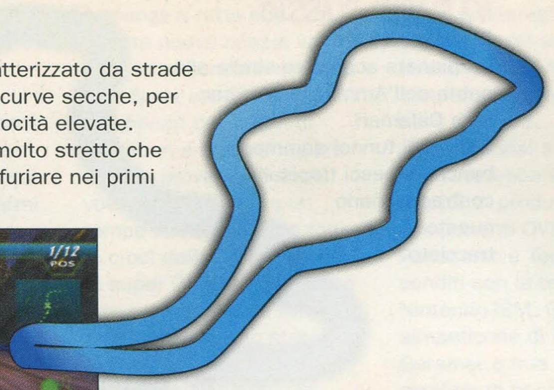


Il tunnel rivestito di neon è seguito da un rettilineo. Accelerate, ma state attenti alla curva secca. Azionate i freni quando la pavimentazione passa dal grigio al nero.

MALASTARE 100

Pianeta Malastare

Questo circuito è caratterizzato da strade molte ampie e poche curve secche, per cui va affrontato a velocità elevate. Tuttavia c'è un salto molto stretto che vi farà sicuramente infuriare nei primi due tentativi.





Il rettilineo di apertura è ampio, quindi potrete sorpassare facilmente gli avversari. State però attenti alla prima curva a gomito, indicata dai segni gialli sulla parete.



Questo macigno situato in mezzo alla pista potrebbe coglierví di sorpresa, dato che le ombre lo mimetizzano rendendolo invisibile fino all'ultimo istante.



Non appena avvistate i vapori verdastri di metano, raddrizzatevi e tenetevi pronti a usare per la seconda volta l'acceleratore.



Non preoccupatevi se non riuscite a vedere dove conduce la pista. Basta che vi dirigiate verso il riflettore.



L'unica scorciatoia. Quando avvistate una nuvoletta verde, scivolate verso destra per salire sulla parete rocciosa.



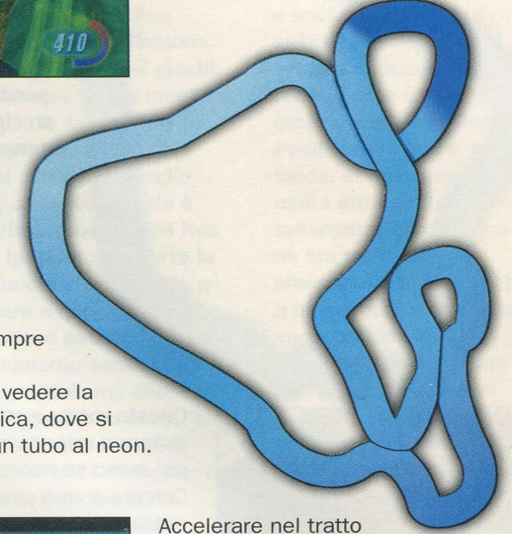
Il tracciato sprofonda nel sottosuolo e si ramifica in tre direzioni. Questo tratto serve solamente a distrarvi. State al centro e attivate l'acceleratore.



Eccoci giunti a un salto molto difficile. Non appena avvistate l'enorme insetto volante alla vostra sinistra, raddrizzatevi.



Assicuratevi di stare dritti durante il decollo e di tirare indietro il joystick analogico mentre siete in volo, altrimenti precipiterete.



VENGEANCE

Pianeta Oovo IV

Un tracciato che può farvi urlare dalla rabbia, dato che si allarga e si restringe quasi sempre senza preavviso. Assolutamente da vedere la galleria aerodinamica, dove si passa attraverso un tubo al neon.



Accelerare nel tratto di apertura è difficile. Affrontate la curva a gomito prendendola larga, poi stretta per passarla.



Rallentate non appena avvistate il simbolo bianco, dato che la pista si piega all'improvviso.



Attenti al simbolo bianco che precede il tunnel privo di illuminazione. Curvate a destra non appena si fa buio.



Occhio alla fine del rettilineo: l'ostacolo può farvi perdere il controllo del mezzo. Mettetevi alla sinistra dell'ostacolo, quindi sterzate a destra. Frenate, se necessario.



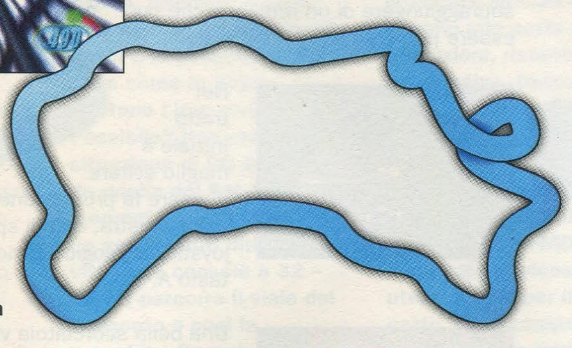
Questo tunnel è un tratto abbastanza facile, ma irritante, dato che per superarlo dovete dare continuamente dei colpetti al joystick analogico.



Le eliche cromate segnalano l'inizio della galleria aerodinamica. Urtatele e farete un bel botto. Persino i piloti più esperti frenano per affrontare la successiva curva secca a destra.



Ed eccoci nella galleria aerodinamica. Al primo giro scendete di una o due posizioni per consentire ai Pod antistanti di frantumare le rocce disseminate lungo il tunnel.



SPICE MINE RUN

Pianeta Mon Gazza

In questo tracciato non ci sono curve secche o strettoie che possano darvi noia, salvo quando vi trovate nelle profondità del pozzo minerario.
Ci sono innumerevoli occasioni per usare la propulsione, ma dovete stare attenti ai mezzi minerari.



Appena partiti c'è un'ottima occasione per usufruire di una mega-propulsione che può durare fino a 23 secondi. Abbiate cura di non surriscaldare eccessivamente il Pod.



Quando vedete quest'ostacolo, mettetevi alla sua destra. A questo punto il tracciato si spiega. Il lato destro può essere percorso più velocemente in quanto ospita un numero inferiore di curve.



A questo punto il tracciato si ramifica in tre direzioni. Il percorso centrale è il più breve e vi permette di usare la propulsione. Attenzione alla curva a gomito situata in fondo al percorso!



Qui c'è la possibilità di usufruire della propulsione per ben 20 secondi. Il tracciato cambia tre volte, ma non lasciate che la cosa vi butti giù. Continuate a darci dentro con la propulsione!



Ora vi trovate nel pozzo della miniera di spezie. Tutte le curve sono a sinistra, perciò tenetevi alla destra del tracciato in modo da poterle affrontare a tutta velocità.



Non appena la miniera lastricata di rosso ha termine, il tracciato si ramifica. Quanto a percorsi questa volta c'è ben poco fra cui scegliere: basta che ne scegliate uno e che andiate a tutto gas.



L'ultimo tratto prima che il giro finisca. Anche in questo caso non ci sono problemi ma sconsigliamo l'utilizzo della propulsione: le curve a gomito sono troppo secche, perciò finireste per sprecarla.



SUNKEN CITY

Pianeta Aquilaris

Pressoché identico al circuito Amateur, tranne che per la presenza di pericolose porte mobili.
L'unica altra differenza sta nel fatto che ormai gli altri piloti avranno accumulato abbastanza denaro per poter sostituire i loro Pod con mezzi più veloci.



Tenetevi alla destra degli ostacoli in modo da entrare più facilmente nel tunnel con la propulsione.



Qui la strada si ramifica, ma non vale la pena rallentare per imboccare il bivio a sinistra.



Eccoci giunti alla parte più difficile del tracciato. Qui dovrete frenare per forza, altrimenti morirete!



Mentre frenate, date rapidamente un'occhiata alla porta che sta per aprirsi e dirigetevi verso questa. Anche i vostri avversari freneranno.



Superato il tunnel acquatico dovrete affrontare prima una curva a gomito segnalata da una freccia e quindi un bivio ricavato da una conduttura di metallo.
Non si va molto veloci qui, ma preparatevi, perché in seguito lo sarà!



Il tracciato prosegue come prima salvo che in questo punto, dove la freccia vi indirizza verso un nuovo percorso: un semplice tunnel.



Potete scegliere fra la parte superiore e quella inferiore del tunnel: non ha importanza quale delle due percorriate. Segue una curva a gomito che si allarga gradualmente per accogliere le platee dei tifosi. Sterzate e tenete premuto AX.



HOWLER GEORGE

Pianeta Ando Prime

È probabile che questo tracciato prenda il nome dal sibilo prodotto dal vento che soffia alle altezze raggiunte dal Pod in numerosi punti del percorso.



In questo tracciato il rettilineo di apertura è interrotto da una deviazione contrassegnata da frecce. Essa conduce a una distesa di ghiaccio che ospita un tornante.



Il tunnel di ghiaccio che segue al tratto sopracitato si divide in due percorsi del tutto diversi. È meglio seguire il percorso sulla destra: è più lungo, ma meno insidioso.



Se in questo tratto la velocità raggiunta è sufficientemente elevata, potete salire sul pendio alla vostra sinistra per proseguire lungo la seconda metà del percorso sulla sinistra.



Anche in questo tunnel di ghiaccio occorre scegliere fra due percorsi. Imboccate il bivio sulla destra passando per il ponte di corda, così avrete la possibilità di usare la propulsione.



Subito dopo il tracciato torna nuovamente in superficie e si allarga, facendovi credere di poter usare la propulsione. Non fatelo! Vi aspetta una curva secca sulla destra! Frenate e tenete premuto DX/BX.



Usciti dal tunnel di ghiaccio, attivate la propulsione. Superata la rampa, tenete premuto BX per fare un bel voletto. Giunti in prossimità del secondo salto, assicuratevi di puntare leggermente verso sinistra il muso del Pod...

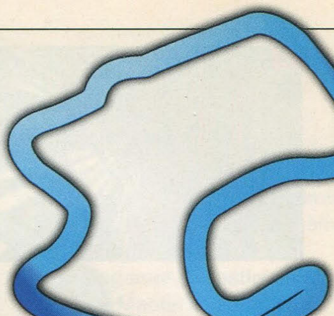


...altrimenti non riuscirete a superare le barriere. Dopo quest'ostacolo, virate a sinistra e usate la propulsione fino al tunnel successivo. Se rimanete sulla pista centrale, rallentate per evitare gli ostacoli.

DUG DERBY

Pianeta Malastare

In questo tracciato l'oscurità la fa da padrone. Le luci, però, sono ottimi segnali in quanto indicano il sopraggiungere di un rettilineo che può essere percorso con la propulsione.





Nel tratto iniziale è meglio evitare di usare la propulsione. C'è un tornante sulla sinistra, quindi spingete in avanti il joystick analogico e mollate la presa sul tasto A.



Una bella scorciatoia vi attende dietro l'angolo! Effettuate una sterzatona a destra e salite sulla parete rocciosa visibile nella foto.



Alla fine di questo percorso alternativo, non tornate sulla pista. Proseguite dritti lungo l'altura situata dall'altra parte, così farete ancora prima.



Questo tunnel vi farà impazzire! Il tracciato si allarga e si restringe senza alcun preavviso. Tenetevi incollati al lato sinistro del tracciato, contrassegnato dalle frecce gialle.



Una breve curva secca a sinistra, quindi un tornante a destra che va affrontato frenando in anticipo. Tenete il dito sul tasto B per tutto il tempo.



Questa serie di anguste curve a gomito può essere affrontata senza decelerare, tenendo premuto SX/BX o DX/BX.



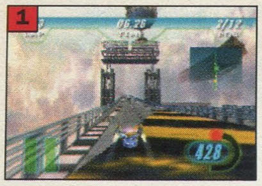
Attenzione al prossimo tunnel. Le strisce gialle sulla destra, questa volta, segnalano il momento in cui usare l'ultima propulsione in questo giro.

SCRAPPER'S RUN

Pianeta Ord Ibanna

Questa corsa è anche un autentico gioco al massacro! Le strettoie abbondano in questo circuito sospeso fra le nuvole.
A meno che non riusciate a effettuare una partenza veloce, sarà difficilissimo sorpassare senza venire tamponati dagli altri piloti.





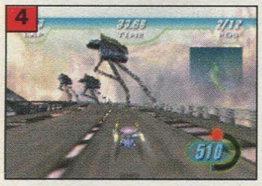
In questo tracciato il rettilineo di apertura è lungo, ma molto stretto. Non urtate il bordopista, altrimenti perderete la propulsione e anche del tempo prezioso.



La propulsione usata nel tratto precedente si sarà esaurita molto prima che abbiate raggiunto questo tunnel ricavato da una conduttura semicircolare. Usatela di nuovo in questo punto...



...ma frenate non appena il tunnel vira a sinistra, altrimenti farete un bel voletto verso una curva secca sulla destra.



Quando avvistate questi droidi-operai, state in guardia perché di lì a poco vi imbatterete in un rettilineo. Tenete pronta la propulsione!



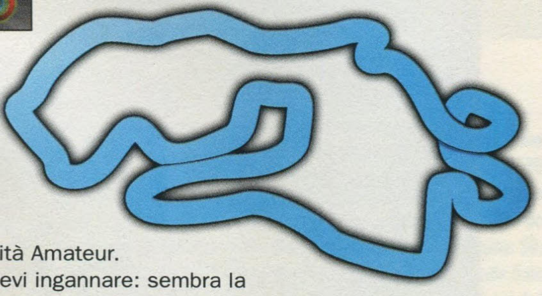
I prossimi monumenti sono dei ponti a travata. Superato il terzo, decelerate oppure frenate per affrontare la curva secca sulla destra.



Questa serie di rettilinei di media lunghezza e di piccole curve a gomito vi permette di usare tre o quattro propulsioni di breve durata. Quando affrontate la curva a gomito, mollate la presa sull'acceleratore.



Attenzione alla gru visibile nella foto e ai bordi della pista rivestiti di frecce gialle e nere: sarà questo il punto in cui potrete usare la propulsione che vi permetterà di volare fino al traguardo!



ZUGGA CHALLENGE

Pianeta Mon Gazza

Questo tracciato somiglia alla versione affrontata nella modalità Amateur. Comunque non lasciatevi ingannare: sembra la stessa corsa, ma non lo è.



Ve lo rammentate questo tratto? È simile a quello affrontato nel primo circuito: bello largo. Questa versione, però, ospita qualche deviazione molto insidiosa. Usate la propulsione in questo punto.



Dopo la seconda mini-torre, il tracciato si suddivide in tre percorsi diversi lungo una superficie rossastra. Imboccate il bivio sulla destra, è quello meno insidioso.



Dopo alcune curve a gomito la strada si divide in due. Non importa quale direzione seguiate, ma è probabile che andando a destra incontrerete meno difficoltà.



Potrete usufruire di una propulsione da 20 secondi non appena avvisterete questa torre rivestita di impalcature sulla sinistra. Assicuratevi di avere il boost al massimo qui.



Questo tratto sembra identico a quello affrontato nel circuito proposto nella modalità Amateur, ma in realtà non lo è affatto. Affrontarlo alla velocità massima è impossibile, perciò attenti a quello che fate!



Eccoci giunti a un altro bivio. Questo conduce a due tunnel rivestiti di impalcature che passano attraverso un vulcano. Entrambi hanno la stessa lunghezza.

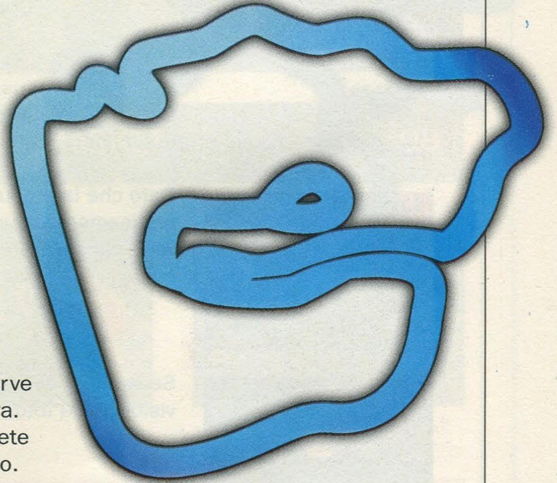


L'ultimo terrificante tratto del circuito. Usciti dal tunnel con la lava farete un bel voletto. Inclinatevi verso destra per superare le tracce dei cingoli.

BAROO COAST

Pianeta Baroonda

Anche questo è un tracciato stupendo, ma aspettate di aver raggiunto la spiaggia! C'è inoltre una sezione che, immersa in una vegetazione da giunga tropicale, vi farà impazzire con le sue innumerevoli curve secche a destra e a sinistra. Mantenete la calma e potrete uscirne vivi senza un graffio.





All'inizio non c'è nessun rettilineo, perciò è probabile che gli avversari vi sorpassino subito. C'è la possibilità di usare una propulsione di breve durata, ma occorre fare attenzione alla curva di media lunghezza sulla sinistra.



Dopo aver superato una curva a destra segnalata da una freccia e un ponte di corda, inclinatevi a sinistra: sul ponte c'è uno squarcio che vi coglierà di sorpresa.



Subito dopo vi imbatterete in una pista in terra battuta che potrete percorrere usando una propulsione di lunga durata. Il percorso conduce a una spiaggia con tanto di palme. Ce li avete gli occhiali da sole?



In questo punto potete usare un'altra propulsione di lunga durata. Caricate il Pod poco prima che abbiate raggiunto la statua visibile nella foto.



In questo punto la propulsione si sarà esaurita, ma sulla sinistra c'è un simpatico rettilineo. Basta che teniate premuto AX col joystick analogico e usiate propulsioni di breve durata.



Superata la spiaggia vi imbatterete in una serie di curve secche molto difficili. Decelerate e tenete premuto SX/BX o DX/BX. Sfondando la barriera visibile nella foto potrete usufruire di una scorciatoia segreta.



Questo tunnel è seguito da un rettilineo molto breve. I piloti più esperti usano la propulsione per un po', ma dovete tenere a mente che poco più avanti vi attende una curva secca a destra.



In questo punto c'è una curva secca a destra che, trovandosi a brevissima distanza dal traguardo, può essere utilizzata dai vostri avversari per sorpassarvi all'ultimo istante. Assicuratevi di mantenere la pole position e basta.



BUMPY'S BREAKERS

Pianeta Ord Ibanna

Questa corsa può essere vinta con il Pod normale di Anakin. Dovete soltanto assicurarvi di usare la propulsione ogni volta che potete. I giri sono forse i più lunghi effettuati finora, perciò state attenti.



Dato che la propulsione può essere usate praticamente ovunque, abbiamo evidenziato le zone più pericolose.



Se vedete delle barriere di metallo come quelle visibili nella foto, decelerate.



Andando a destra, oltre il bordo, troverete una bella scorciatoia. Attenzione, però: solo i piloti più esperti potranno superare i salti alla cieca che questa ospita.



Quando raggiungete questa rampa, state attenti. Per atterrare nel modo giusto dovrete inclinare leggermente a sinistra il muso del Pod.



Di nuovo quelle fastidiosissime porte che si aprono e si chiudono di continuo. Rallentate e aspettate che la porta si apra.



Questo tunnel segnala la scorciatoia principale del tracciato. Passate attraverso la conduttura di metallo, quindi virate bruscamente a sinistra quando il tracciato si biforca.



I consigli di Anakin

1 - Anche se la propulsione si esaurisce e vi trovate su un rettilineo, usatela di nuovo. Decelerate quando vedete lampeggiare l'avviso di surriscaldamento, quindi attivate di nuovo la propulsione. Il motore non subirà danni e voi potrete usufruire di un gran numero di propulsioni di breve durata.

2 - Dovreste riuscire a vincere ogni corsa nei circuiti Amateur e Semi Pro senza upgradare il Pod. E se regolate la posta in palio su Winner Takes All, dovreste riuscire a potenziare il Pod in tempi più brevi!

3 - Per curve molto brusche, frenate molto leggermente, tenete premuto SX/BX o DX/BX e premete rapidamente l'acceleratore.
In questo modo il Pod si adatta alla curva molto più rapidamente permettendovi di avere una traiettoria ottimale uscendo dalla curva.

4 - Usare il tasto Z per effettuare una sbandata controllata è praticamente inutile nei tracciati trattati in questa parte della guida. Di solito si finisce per andare a sbattere contro le barriere a bordopista. Comunque imparate a usarlo per bene, perché più avanti ne avrete certamente bisogno.

5- Nelle corse affrontate nella modalità Championship, regolate la posta in palio su Winner Takes All per ottenere il compenso in denaro più elevato possibile. Se raggiungete l'ultimo rettilineo e non occupate la prima posizione, premete START e ricominciate la corsa finché non vincete.

6 - Se non riuscite assolutamente a vincere una corsa, fate una pausa per esplorare il tracciato nella modalità Practice.
Scoprirete delle scorciatoie che normalmente, procedendo alla velocità di 600mph, vi sfuggirebbero.

7 - L'unico prodotto essenziale da acquistare con il denaro vinto nei primi due circuiti sono i Pit Droid.
Acquistatene tre, così il vostro mezzo sarà riparato (tenete premuto il tasto dorsale R) in tempi assai più brevi.



I componenti di Watto

Tenuta. Questo termine indica la capacità del Podracer di tenere la strada. Una presa insufficiente aumenta le probabilità che possiate scivolare e prendere il volo, perdendo il controllo del mezzo. È meglio che il vostro Podracer resti incollato alla pista.

I Radiatori raffreddano i motori del vostro Pod, che in fase di accelerazione si surriscaldano oltremisura. Un migliore raffreddamento permette ai motori di tollerare propulsioni più lunghe e frequenti.

Acceleratore. Importantissimo, poiché vi permette di riacquistare la velocità massima in tempi più brevi una volta che si finisce fuori pista, precludendo agli avversari la possibilità di sorpassarvi.

Velocità Massima. Insieme all'acceleratore e allo sterzo, la velocità massima è uno degli elementi più importanti del Pod poiché vi permette di conseguire velocità assai più elevate nei rettilinei lunghi, nonché propulsioni più potenti.

Aerofreni. Migliore è l'Aerofreno di cui siete dotati, più rapida sarà la frenata una volta premuto il tasto B. In ogni caso mantenete il controllo del veicolo. A volte, se il freno viene premuto con eccessivo zelo, ci si ferma bruscamente. Ed è meglio che ciò non accada...

Sterzo. Uno sterzo migliore permette di affrontare una curva con maggiore tempestività, velocità e precisione quando si ricorre al joystick analogico. Svolge un ruolo molto importante nei tracciati più tortuosi, dove le curve a gomito sbucano fuori dal nulla.

Ricambi. Insieme ai Pit Droid, questi componenti servono a riparare i Pod più velocemente durante le gare. È inutile avere tre Pit Droid di alto livello quando non ci sono gli strumenti giusti con cui lavorare.

Nel prossimo numero

Leggendo la seconda parte di questa guida arriverete primi in ogni corsa proposta nelle modalità Galactic e Invitational, potenzierete il vostro Pod finché non sarà imbattibile e finirete questo fantastico gioco di guida.





MEGA market

VENDO PC Engine, **Mega Drive**, **Super Famicom**, **MSX**, **Saturn**, **Playstation**, **Schede da bar**... Disponibili giochi, macchine e accessori, direttamente dal Giappone. Anche su ordinazione.
> STEFANO Tel. 02/2552474 e-mail: robotype@micronet.it

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **Zelda** (£ 95.000 + Rumble Pak; £ 85.000 senza), **Turok 2** (£ 85.000 + Memory Card), **F1 World Grand Prix** (£ 69.000), **Banjo Kazooie** (£ 65.000), **Forsaken** (£ 45.000), **F-Zero X** (£ 69.000). Vendo inoltre per Sega Saturn: volante (£ 59.000), joypad (£ 25.000), **Sega Rally** (USA, £ 35.000). Annuncio valido in tutta Italia. Tutto il materiale è in ottime condizioni. No scambi.
> MARCO; Tel. 06/9284129 oppure 0339/6871507 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 i giochi **Yoshi's Story**, **Killer Instinct Gold** e **Mortal Kombat Trilogy** (PAL) a £ 40.000 l'uno o in blocco a £ 100.000. Inoltre vendo per Super Nintendo i giochi **Killer Instinct**, **Ultimate Mortal Kombat 3** e **Street Fighter Alpha I** (PAL) a £ 20.000 l'uno o in blocco a £ 50.000.
> MARCO; Tel. 06/87183167 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 PAL + 1 joypad + 1 Memory Card 1Mb + 4 giochi (**FIFA '99**, **Mario 64**, **Fighters Destiny**, **V-Rally 99**) a £ 350.000.
> MARCO; Tel. 039/481008 (ore serali)

VENDO Sega Saturn PAL, con 2 joypad, CD demo giocabile e giochi originali: **Sega Rally**, **Virtua Fighter 2**, **Bust-a-Move 2**, **Space Jam**. Il tutto in blocco a £ 300.000 con imballi originali. Massima serietà.
> FRANCESCO; Tel. 0968/200842 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **WCW Vs NWO World Tour**, **WWF Warzone**, **Mission: Impossible**, **Wipeout 64**, **Clayfighters 63 1/3**, **G.A.S.P. Fighters Nextream**, **International Superstar Soccer 64**. Tutti con scatola e manuale in perfette condizioni. Non effettuo scambi. Annuncio sempre valido a qualsiasi ora in tutta Italia. Pagamento in contrassegno (io vi spedisco il gioco e voi lo pagate alla consegna) da £ 50.000 a £ 70.000.
> MARCO; Tel. 0434/758909

VENDO Nintendo 64 con 2 pad originali, 1 memory card e 8 giochi (**Mario 64**, **Pilotwings 64**, **Zelda**, **Bomberman 64**, **Mario Kart 64**, **Turok**, **Banjo Kazooie**, **Waverace 64**) a £ 300.000 trattabili. Tutto il materiale è in perfette condizioni. Annuncio valido solo per Milano.
> ANDREA; Tel. 02/8135677

CERCO Dreamcast a max £ 200.000 e giochi per Dreamcast a max £ 40.000 cadauno.
> CRISTIAN; Tel. 0339/7234396 (da lunedì a mercoledì, dalle 20 alle 21)

VENDO Nintendo 64 europeo + 2 pad (grigio-giallo, giapponesi) + adattatore universale + memory pack + vibro pack con memoria da 256 Kb + **Top Gear Rally** (USA) + **Mario Kart** (JAP) + **Human GP** (JAP) + **International Superstar Soccer 64** (PAL) + **International Superstar Soccer '98** (PAL) + **F1 World Grand Prix** (PAL) + **Zelda: Ocarina Of Time** (PAL) a £ 300.000 non trattabili. Materiale non vendibile separatamente. Massima serietà.
> STEFANO; Tel. 0347/0046538

VENDO per Saturn i seguenti giochi giapponesi: **X-Men Vs Street Fighter** (£ 50.000), **Rockman 8** (£ 40.000), **Street Fighter Collection** (£ 40.000), **Langrisser III** (£ 30.000), **King Of Fighters '95** + card (£ 30.000).
> LUCA; Tel. 0376/70868 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 PAL + 2 joypad originali Nintendo + Rumble Pak + memory card 1MB + i seguenti giochi (PAL): **GoldenEye 007**, **Banjo Kazooie**, **F-Zero X**. Tutto come nuovo, con scatole e istruzioni varie, a £ 290.000 in blocco (vendo anche separatamente). Garantisco e richiedo massima serietà.
> FABIO; Tel. 02/95739512 (ore pasti)

CERCO per Saturn i seguenti giochi: **Rayman**, **Sonic Wings Special**, **Striker 1945**, **Layer Section**, **SS Bomberman**, in qualsiasi versione, prezzo da concordare. Inoltre vendo per Saturn: **FIFA '98**, **Worldwide Soccer '97**, **Virtual On** (tutti in versione PAL) a £ 10.000 l'uno. Scambio per Dreamcast **Monaco GP Racing S. 2** con uno fra i seguenti giochi: **Blue Stinger**, **Marvel Vs Capcom**, **Get Bass** (pago la differenza per il fishing controller). Annuncio sempre valido.
> OMAR; Tel. 031/610527

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64: **F1 World Grand Prix**, **Forsaken**, **World Cup '98**, **GoldenEye 007** (£ 50.000 cad.) e **Turok 2** (£ 80.000), o in blocco a £ 230.000. Inoltre vendo per PSX: **FF VII**, **Tomb Raider I** e **Twisted Metal** in blocco a £ 90.000. Per gli appassionati vendo: console **32X** (espansione per Megadrive) con **VR Fighter**, **Knuckles Chaotix**, **Doom**, **NBA Jam T.E.** e **Metal Head** a £ 100.000; console **Amiga CD32** con i seguenti giochi: **Arabian Nights**, **Sensible Soccer**, **Ultimate Body Blows**, **Mansell's Champ.**, **Oscar** e **Diggers** a £ 120.000. Massima serietà.
> DENIS; Tel. 0347/0190007

CERCO per Sega Dreamcast i seguenti giochi: **Power Stone**, **Marvel Vs Capcom**, **Sega Rally 2**, **Sonic Adventure**. Acquisto solamente se in perfette condizioni.
> NICOLA; Tel. 041/484300

VENDO per Dreamcast **Sega Rally 2** a £ 80.000 e **House Of The Dead 2** con pistola a £ 120.000. Vendo inoltre numerosi giochi per PlayStation e Nintendo 64.
> IVAN; Tel. 031/606497

VENDO Dreamcast giapponese con modem + 1 VSM + 2 joypad a £ 600.000. Vendo inoltre a £ 100.000 cadauno **Sonic Adventure**, **Blue Stinger**, **Marvel Vs Capcom**, **Sega Rally II**, **Power Stone**, **Virtua Fighter 3TB**, **Aero Dancing**. A £ 50.000 vendo **Godzilla Generation** e **July**. È possibile acquistare il tutto in blocco a £ 1.400.000. Vendo anche **Nintendo 64** giapponese con 2 joypad + 1 memory card + espansione di memoria + adattatore universale a £ 300.000. Ho inoltre più di 20 giochi giapponesi e americani da vendere al prezzo di £ 70.000 l'uno. Annuncio valido solo per Lombardia e Piemonte.
> GRAZIANO; Tel. 0331/947742

VENDO per Nintendo 64 PAL in ottime condizioni, completi di scatola e libretto i seguenti giochi: **FIFA: Road To World Cup '98** (£ 35.000), **Yoshi's Story** (£ 55.000), **Wave Race 64** (£ 45.000), **Extreme G** (£ 35.000), **Bomberman 64** (£ 50.000). Spese di spedizione escluse.
> FABIO; Tel. 030/956602 (solo dalle 14 alle 16.30)

VENDO Sega Saturn PAL, due joypad (uno analogico), due giochi a scelta e tre demo giocabili a £ 120.000. I titoli sono: **Sonic R**, **Command & Conquer**, **Sega Rally**, **Croc**, **Exhumed**, **Fighter Megamix**, **Panzer Dragoon 2**, **Wipeout 2097**, **Quake**, **Duke Nukem 3D** a £ 40.000 trattabili. I giochi e l'hardware sono in perfette condizioni. A chi compra in blocco regalo un **Game Gear** con 5 giochi. Cerco **Panzer Dragoon Saga** versione PAL a un massimo di £ 50.000 oppure lo scambio con due titoli purché in perfette condizioni. Cerco anche un **Dreamcast** con **Sonic Adventure** a prezzo modico oppure a scambiarlo con tutto il materiale sopracitato.
> DAVID; Tel. 0721/283176 (ore serali)

I NEGOZI RIMARRANNO APERTI PER TUTTA L'ESTATE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA



DREAMLAND



VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST L. 399.000

Air Force Delta	L. 129000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Cool Boarders	L. 129000
Dinamite Deka II	L. 125000
Elemental Gimmick Gear	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 229000
King of Fighter 99	L. 129000
Marionette Hundler	L. 129000
Makken X	L. 129000
Monaco GP II	L. 85000
New Japan Prowrestling	L. 149000
Power Stone	L. 119000
Red Line Racer	L. 115000
Sega Rally II	L. 99000
Shen Mue	L. 129000
Shen Mue LTD	L. 189000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 80000
Sonic International Version	L. 129000
S. Speed Racing	L. 99000
Soul Calibur	L. 139000
Space Griffon	L. 129000
Star Gladiator 2	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 99000
Virtua Fighter 3	L. 99000
Zombie Revenge	L. 129000
Sonic+ Gioco	L. 150000

ACCESSORI

Visual Memory Sistem	L. 59000
Joistick	L. 149000
Joipad	L. 49000
Puru Puru	L. 45000
Volante	L. 160000
Mission Stick	L. 179000
Gun	L. 99000
Cavo Scart	L. 30000
VGA Box	L. 149000

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DREAMCAST CON MARCHIO CE

GB COLOR L. 149.000

Barbie	L. 75000
Black Bass	L. 69000
Bust – A Move 4	L. 85000
Frogger	L. 79000
F1 World Gran Prix	L. 69000
Golden Goal	L. 79000
Harvest Moon	L. 75000
Holy Magic Century	L. 59000
International Super Star Soccer 99	L. 69000
Men in black	L. 89000
Mortal Kombat 4	L. 59000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Prince of Persia	L. 69000
Quest For Camelot	L. 85000
720° Skateboard	L. 59000
Shadow Gate	L. 69000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 69000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

PLAYSTATION JAP - USA

Arc the Lad 3	L. 149000
Battle Master	L. 89000
Bio Hazard 3	L. 149000
Blody Roar 2	L. 139000
Bass Landing JAP - USA	L. 139000
Capcom Generation IV - V	L. 89000
Change!! Get – A Robo	L. 139000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Crisis City	L. 119000
Crime Crakers	L. 89000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dance Dance Revolution 2	L. 139000
Dead or Alive USA	L. 109000
Devilman	L. 139000
Dino Crisis USA	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Dragon Ball Battle 22	L. 89000
Dr. Slump	L. 129000
Echonight 2	L. 159000
Elemental Gearbolt USA	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 79000
Front Mission III	L. 149000
Front Mission Alternative	L. 89000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Grandia	L. 139000
Granstream Saga USA	L. 89000
Guardian's Crusade USA	L. 89000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam Char's Conterattac	L. 149000
Gun Barl	L. 129000
Jade Cocoon USA	L. 139000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 129000
Libero Grande	L. 99000
Lunar Silver Star Story USA LTD	L. 175000
Lupin the 3rd	L. 89000
Macross II	L. 159000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Metal Gear Solid Integral	L. 129000
Metal Slug	L. 129000
Monkey Hero USA	L. 89000
Nightmare Creatures USA	L. 69000
Over Blood 2	L. 69000
Pocket Fighters	L. 79000
Parasite Eve USA	L. 149000
Patlabor	L. 139000
Racing Lagoon	L. 139000
Real RobotFinal Attack	L. 169000
Real Robot Battle	L. 179000
Real Bout Special	L. 129000
Rockman Dash	L. 59000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 89000
Soul of the Samurai	L. 119000
Super Robot Wars F Final	L. 149000
Star Ocean USA	L. 129000
Star Wars Episodio 1	L. 129000
Syphon Filter USA	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 69000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
Tales of Fantasia	L. 119000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 89000
Wild Arms 2	L. 159000
Winning Eleven 4	L. 149000

NINTENDO 64

Bomberman	L. 79000
Bomberman Hero	L. 149000
Chamaleon Twist	L. 59000
Choro Q	L. 109000
Clayfighter USA	L. 79000
Command e Conquer USA	L. 169000
Evangelion	L. 179000
F - Zero	L. 129000
Fighting Cup	L. 169000
G.A.S.P.!	L. 129000
Hexen USA	L. 39000
Hyper Olimpic Nagano	L. 79000
Hybrid Heaven	L. 189000
Hiriu no Ken	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
Knife Edge USA	L. 139000
J. League Eleven Beat	L. 49000
J. League Perfect Striker II	L. 199000
Lamborghini USA	L. 69000
Multi Racing Champ. USA	L. 59000
Mission Impossible USA	L. 129000
NBA In the Zone 98	L. 99000
NBA Live 99 USA	L. 149000
Quake 2 USA	L. 179000
Robotron 64 USA	L. 39000
Shadow Han USA	L. 175000
Superman USA	L. 175000
Snobo Kids	L. 79000
South Park USA	L. 169000
Super Robot Spirits	L. 149000
Star Soldier	L. 69000
Star Wars Episodio I Phantom Menace (USA)	L. 179000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Tetris Disney	L. 159000
Turok 2 USA	L. 179000
Wild Choppers	L. 59000
Wayne Gretzky's 98 USA	L. 69000
Zelda USA	L. 159000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Cherry Master	L. 110000
Crush Roller Pocket	L. 75000
Baseball Star	L. 75000
Big Tournament Golf	L. 89000
Dive Alert	L. 150000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 85000
King of Fighter R2	L. 105000
Metal Slug First – Mission	L. 89000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 75000
Neo Mystery Bonus	L. 85000
Pacman	L. 89000
Pocket Tennis	L. 75000
Puyo Pop	L. 89000
Puzzle Bobble Mini	L. 79000
Puzzle Color	L. 65000

CONSOLLE DA COLLEZIONE

NEO GEO CARTUCCE
L. 1.250.000

P.C. ENGINE CORE GRAFX
L. 339000

DISPONIBILI GIOCHI NEO GEO CARTUCCIA NEO GEO CD E SATURN

... E I MODELLINI DOVE LI COMPRATE!!!

Rx 78 – 2 Perfect Grade	L. 360000
Zaku Perfect Grade Green and Red	L. 360000
Custom Set 1 Perfect Grade RX 78 – 2	L. 90000
V2 Gundam 1/60	L. 105000
Gundam F 90 1/100	L. 95000
HG Gundam Zero Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Zero Special	L. 120000
HG Gundam D – Hell Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Serpent Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Sandrock Custom 1/100	L. 120000
HG Gundam – Arms Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Talgees III 1/100	L. 100000
MG Gundam Rx 78- 2 20th Anniversary 1/100	L. 125000
MG Gundam Rx 70 – 03 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 20 th Anniversary 1/100	L. 140000
MG Gundam 178 MK II 1/100	L. 110000
MG Gundam MS 14 S GEL G00G 1/100	L. 105000
MG Gundam GP 01Fb 1/100	L. 105000
MG Gundam RGM – 79 – GM 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 06F/ZACU II 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 14A GELG00G 1/100	L. 105000
MG Gundam RX 78 GP 02 A 1/100	L. 140000
Super Gundam FXA RX178 1/100	L. 150000
MS05B Zaku I MG 1/100	L. 95000

Serie completa modellini EVANGELION BANDAI

Mazinger Z Steel Model Bandai	L. 250000
Mazinger Z Black Steel Model Bandai	L. 260000
Great Mazinger Steel Model Bandai	L. 260000
Combatler V Bandai	L. 430000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Geeg Robot Transparent Takara	L. 200000
RX78 Mobile Suit Gundam Bandai	L. 170000

non solo japan

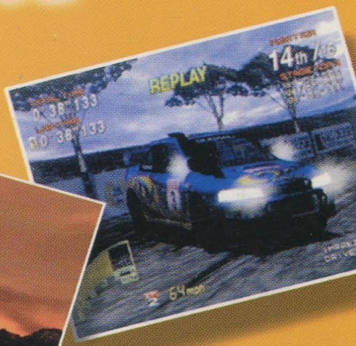


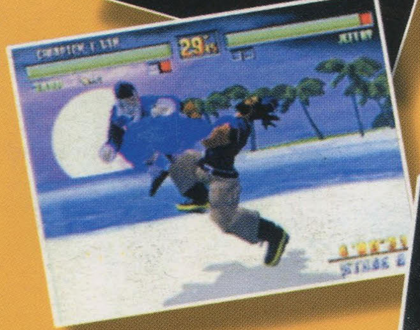


giochi disponibili con la versione europea

sega rally 2
toy commander
virtua fighter 3
sonic adventures
sega bass fishing
house of the dead 2
snow surfer
red dog
soul calibur



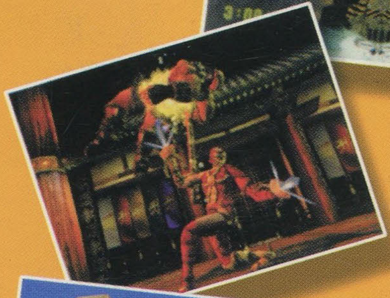




accessori

memory card	L. 65.000
joypad sega	L. 65.000
volante sega	L. 159.000
puru puru pack	L. 49.000
scart RGB	L. 39.000



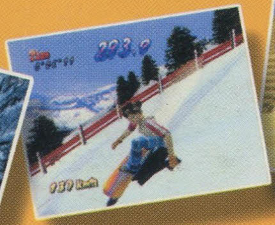


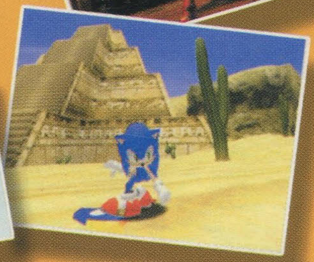
novità japan

dancing blade 2
climax landers
revive
shenmue
zombie revenge
sonic adventures international









prezzi console

dreamcast JAPAN	L. 440.000
dreamcast USA	L. 550.000
dreamcast EURO	TEL.

ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY